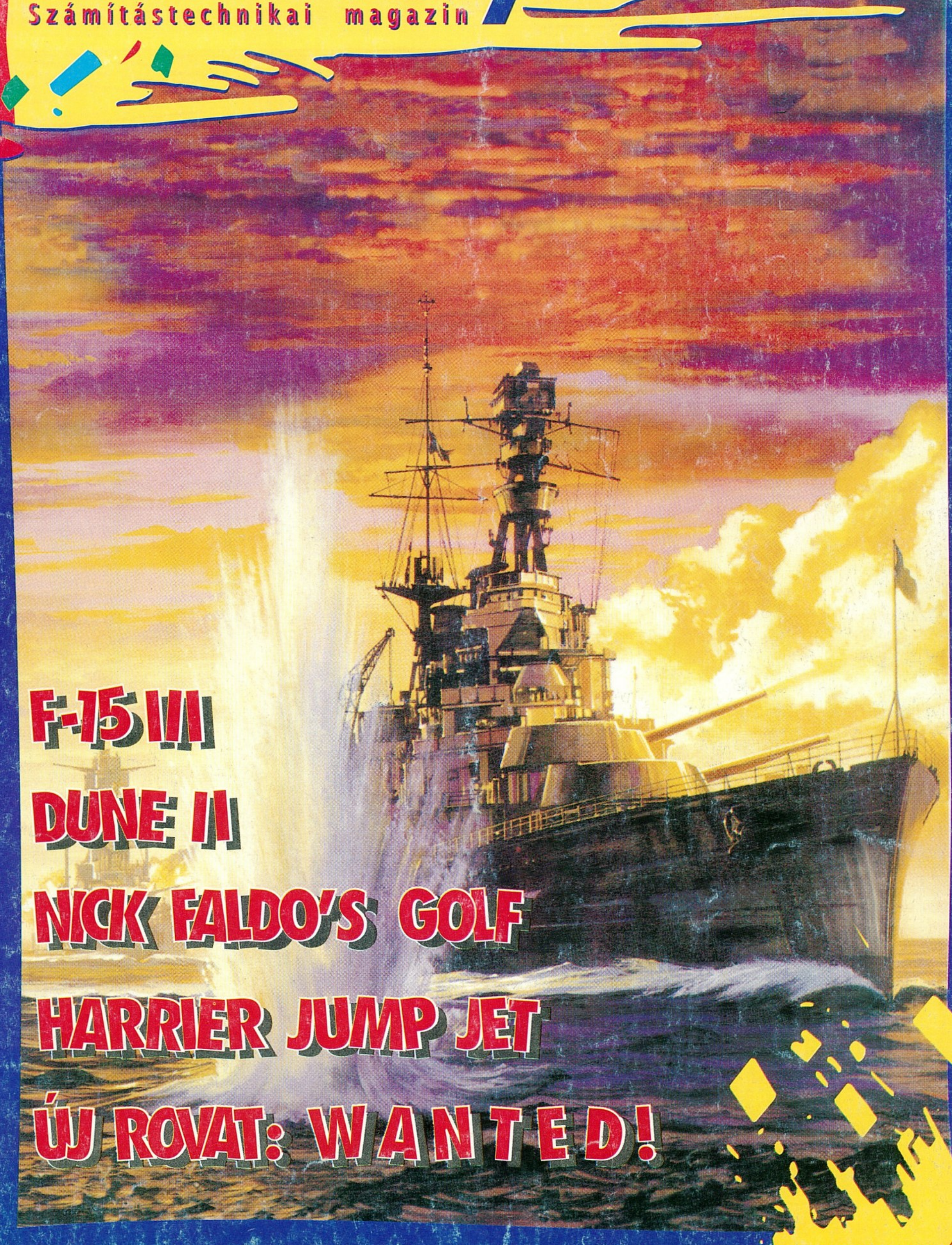
IV. évfolyam 3. szám, 1993. március

138,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin



F-15 III

DUNE II

NICK FALDO'S GOLF

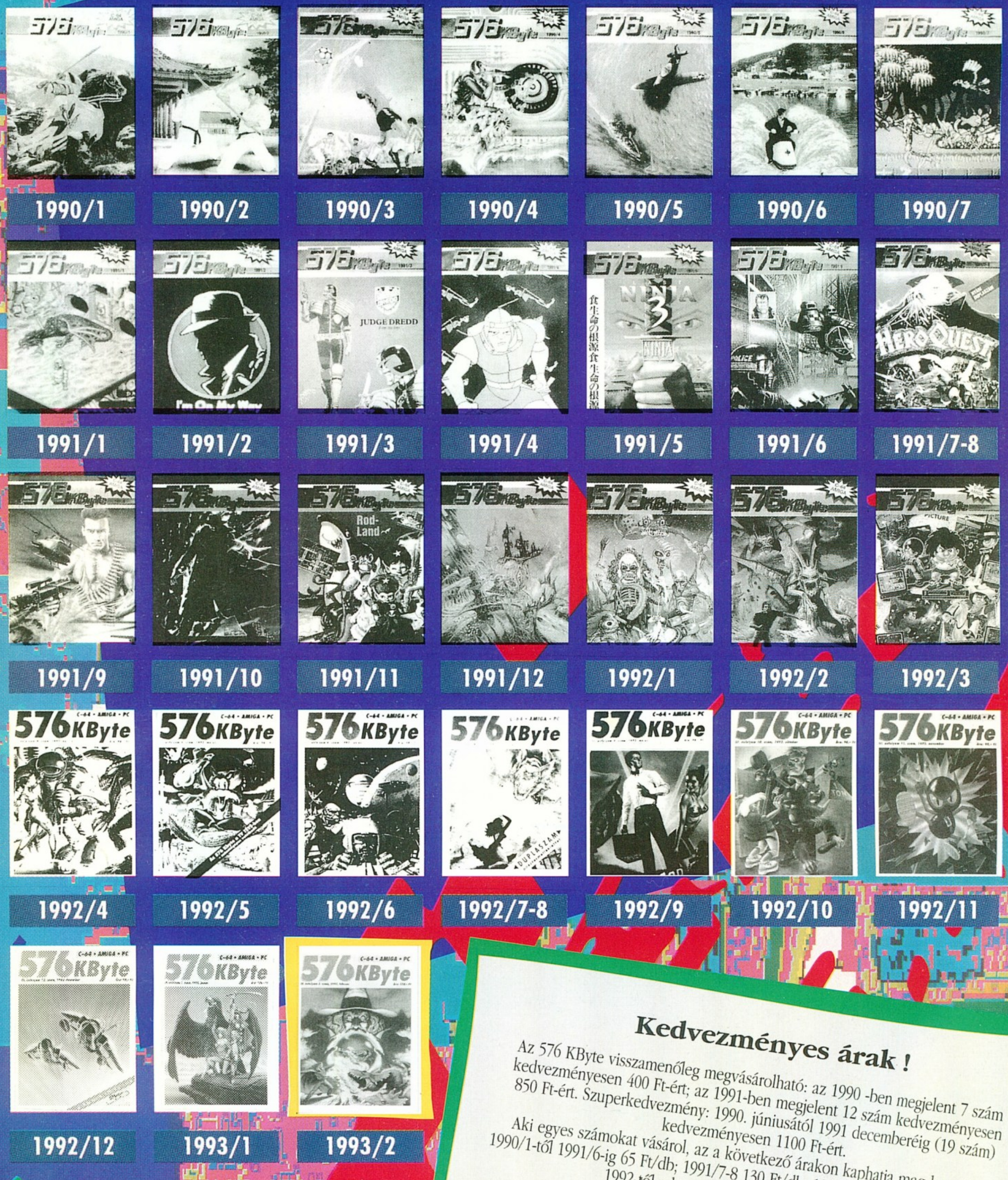
HARRIER JUMP JET

ÚJ ROVAT: WANTED!

NINTENDO MELLÉKLET

Új olvasóink figyelmébe !!!

576 KByte



Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990 -ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

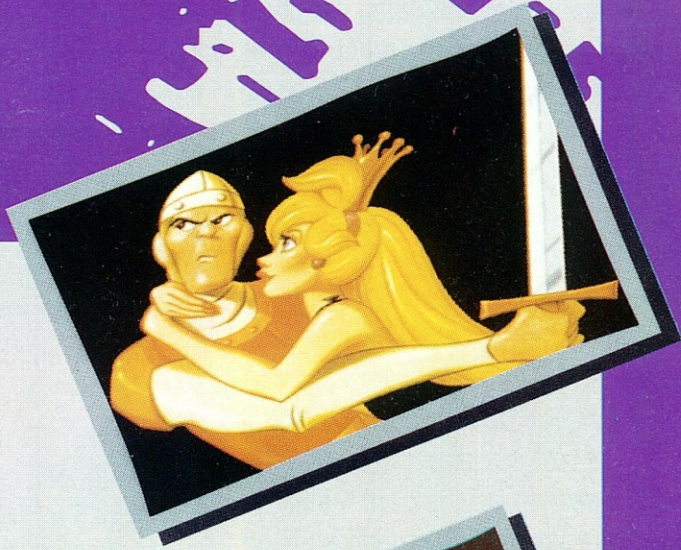
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja mag lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg !

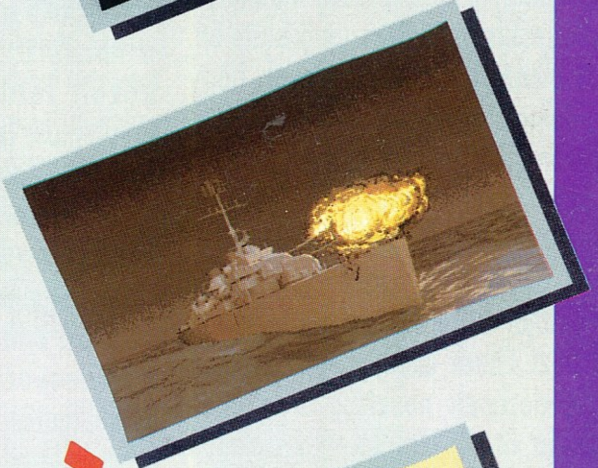
Szimulátor különszám 100 Ft/db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul !

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf. : 132.

TARTALOM









ISSN 0865 - 8226

Novotrans Nyomda '93

Felelős vezető: Várlaki Imre

Laptulajdonos:Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

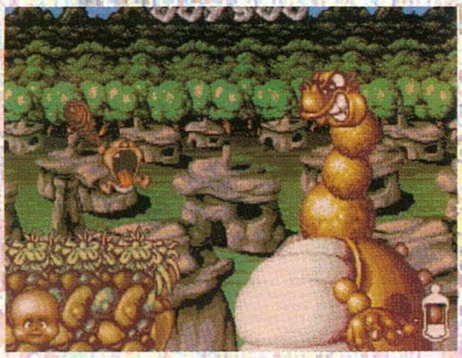
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.

Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta

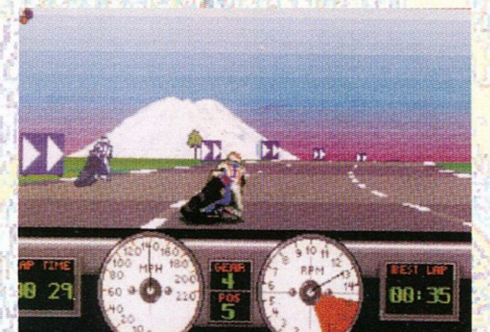
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf. 132.

HÍREK

Bombahír! Készülőfélben van Chuck Rock, a pókhasú ősember fiának kalandjait feldolgozó **Son Of Chuck**. Az ifjú titán népszerű apja nyomdokaiba kíván lépni, amiről a **Core Design** programozói is gondoskodnak, mivel olyan figurát találtak ki főszereplőnek, amitől mindenki fetrengeni fog a nevetéstől. Az alapsztori sem pite: az öreg Chuck elnyerve szíve hölgyét, Opheliát, boldog családi életet él, sőt vállalkozást alapít. Remekül megy a bolt, a Fjord Motors (!) autókereskedés fényes jövő előtt áll, ezért elhatározzák kedvesével, hogy bevállalnak egy bébit. A poronty annak rendje s módja szerint meg is érkezik, szépen cseperedik, minden olajozottan halad. Viszont a konkurens cég, a Datstone ügyvezető igazgatója, Brick Jagger ferde szemmel nézi Chuck boldogságát és piaci részesedésének növelése érdekében elrabolja őt. Az apjához ragaszkodó Chuck Junior nem nézheti tétlenül apja fogságba ejtését, ezért "I'll be back" felkiáltással elhagyja otthonát és a fater segítségére indul. Innentől kapcsolódunk be mi is a történetbe: az apró fiúcskát kell irányítanunk az öt fő és négy kiegészítő pályán keresztül. Az előzetes alapján grafikailag és hangeffektileg maximális áttörést hoz a program, hangulatilag pedig minden eddigi stílusbeli társát lepipálja. Erről a következő számok valamelyikében egy teljes ismertető segítségével is meggyőzünk benneteket. (Amiga)



A **Psygnosis** csak nem tud nyugodtan ülni a babérjain és újabb ötletekkel áll elő, most éppen a motorverseny-szimulátorok terén. **Prime Mover** lesz a címe annak a hírek szerint forradalmian új megoldásokat alkalmazó motoros játéknak, aminek megjelenését a napokban jelentette be a nagyhírű softwareház. Hogy mi igaz a hírből, azt majd meglátjuk, de a közölt fotó valóban iszonyú dinamizmust feltételez. A békaperspektíva nézőpont szívdobogtató pillanatokat okozhat, mikor egy beláthatatlan dombra hajtunk fel és fogalmunk sincs, hogy mi vár ránk a bucka másik oldalán. Információink szerint inkább a koncentráció és a taktika lesz a játék fő mozgatórugója az eddigi nyomd a-gázt-és-huss motívum helyett. Az anyag előre láthatólag már március végén piacra kerül. (Amiga)



Most egy apró hír egy óriás játékról. A PC tulajdonosok örömére hamarosan a boltokban lesz az **Ultima Underworld II**, az **Origin** fejlesztésében. A vérbeli szerepjáték az első epizódhoz képest jelentősen megváltozik: a külvilág képe nagyobb lesz, az ikonlista sokkal áttekinthetőbbé válik, a kevésbé fontos információk eltűnnek a képernyőről. Az animáció a 386-os gépeken szívet gyönyörködtetően gyors lesz (a stílushoz képest). Lapzártakor megérkezett a komplett verzió, úgyhogy reméljük, hogy már a következő számban olvashattok róla bővebben is.

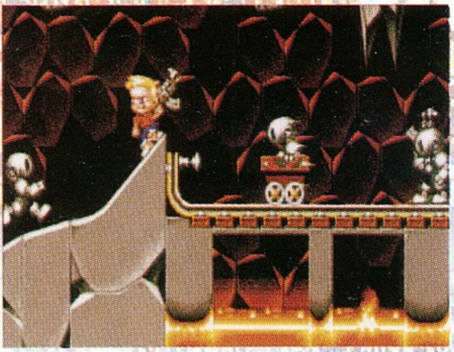


Ragnarök címmel egy valódi újdonság van megjelenőfélben a **Mirage** házatájáról. A táblás játékok királya címre pályázik az anyag, és úgy látszik joggal. A sakkal ellentétben, ahol csak függőleges irányban állunk ellenféllel szemben, itt vízszintesen is harcolnunk és taktikáznunk kell. Minden egyes figurának külön lépési és ütési jogosultsága van, ami jelentősen eltér a sakktól és akár egy külön rendszernek is felfoghatjuk. Többet nem sikerült kideríteni a programról, mert a demoverzió nem engedett játszani. Mindazonáltal csúcs a játék. (Amiga, PC)

A C64-es rajongótábornak csak egyetlen új hírrel tudok szolgálni, hiszen az elmúlt két hónapban már annyi újságot közöltem velük, hogy mostanra teljesen kifogytam belőlük. Félig kész állapotban van a méltatlanul elfeledett **Kangarudy** második része. A segítségre szoruló állatok megmentője és istápolója, a teherautójával a világot beutazó kenguru újabb kalandjait mutatja be a játék. A nagyfokú ügyességet igénylő epizódok kellemesen megizzasztják a vállalkozókedvű nagyérdeműt. (C64)

A **MicroProse** neve nemcsak a repülőgépszimulátorok miatt vált híressé, hanem a stratégiai játékok kedvelőinek szeme is felcsillan e név hallatán. Most ismét nekik próbáltak kedveskedni, és egy történelmi alapú, akció-stratégia eposz demoját mutatták be nemrég. A címe **Fields Of Glory**. A napóleoni időkbe repít vissza bennünket az anyag, belecsöppenve a Waterloo-i csata forgatagába. Három hadsereg között választhatunk: vagy a francia, vagy a brit, vagy az orosz csapatokat irányíthatjuk. A program állatira eltalált újítása, hogy nem stilizált figurákat és ikonokat mozgatunk a harcmezőn, hanem akkurátusan megrajzolt apró lovasokat, tüzéreket és gyalogságot. (PC)

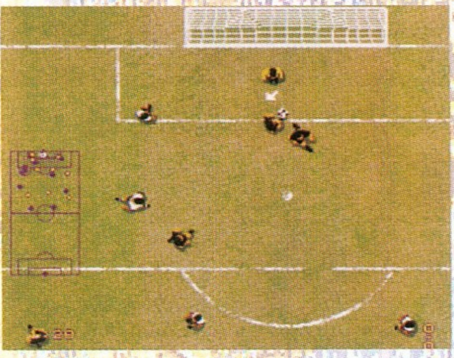
Kicsi a hír, de bomba! Nem a legjobb szlogen, de más nem jutott az eszembe, hogy beharangozzam a **Renegade** legújabb büszkeségét, amiről még alig sikerült valamit megtudnom. **A Ruff'N'Tumble** a legfémesebb mászkálós-platform anyag lesz, amit valaha is készítettek. A rosszcsont fiúcska annyira belevaló srác, hogy ellenség legyen a talpán, aki fel tudja vele venni a harcot. A hátterek fémes hatása külön emeli a játék fényét. A megjelenése sajnos csak a második negyedévben várható, addig is kitartás! (Amiga)



Az RPG rajongók a következő hónapokban csillapíthatják kiolthatatlan étvágyukat, hiszen még egy klasszis játék megjelenése várható a **Thalion** fejlesztésében, **Ambermoon** néven. Természetesen erről is azt hangoztatják programozói, hogy leg-legleg lesz a maga nemében. Ígéretük szerint a szivárványszínek mellett olyan sebességet produkál a game a 3D-barlangokban, hogy csak győzzük kapkodni a szemünket az elsuhanó árnyak után. Ezt egy forradalmian új ritunnal érték el a fiúk, amit már "két éve kifejlesztettek, de még nem volt alkalmuk felhasználni". Ezt a szöveget nem az ujjamból szoptam, hanem Erik Simon, a programozó nyilatkozta, ezért nem vállalok érte felelősséget. Ha már a fele igaz, akkor is nyert ügyünk van, mert a képeket elnézve, a játék minden más alkotóeleme iszonyúan eltalált. Sajnos csak képi előzetest sikerült szerezni róla, ezért más infót nem is tudok adni róla, érjétek be a brilliáns képpel. (Amiga)



A fociszimulációk a SensiSoccer-nél megálltak a fejlődésben, ezért valószínűleg pezsdítően fog hatni a lottyedt softwarepiacra az **Ocean** üdvöskéje, a **Premier Leage Football**. Szigorúan arcade-foci lesz a PLF, semmi menedzselés, edzőtábor, hanem csak a bőr rugása a feladat. Beállítható lesz a nézőpont (madártávlat, vagy oldalnézet) és remek action-replay funkció is emeli a színvonalat. Egy újfajta passzolási metódust is rebesgetnek a fejlesztők, bár alapvetően ők is a "lábhoz ragadó lasztiból" indulnak ki. (Amiga)





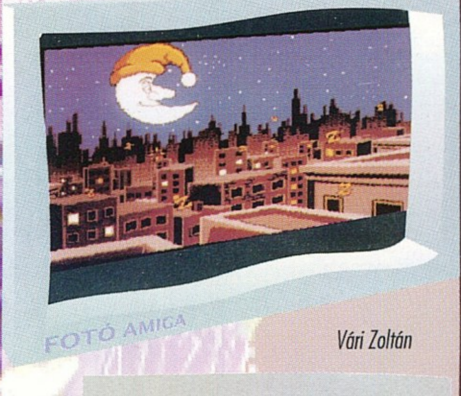
Milyen jó is az, ha az embernek van egy hűséges társa, egy kutyája. Ez az állítás különösen igaz Lee-re, az Ocean új játékának a főszereplőjére. Lee-t ugyanis egy elég kellemetlen nyavalya, a holdkórosság gyötri. Azaz nem is annyira őt,


FOTÓ AMIGA

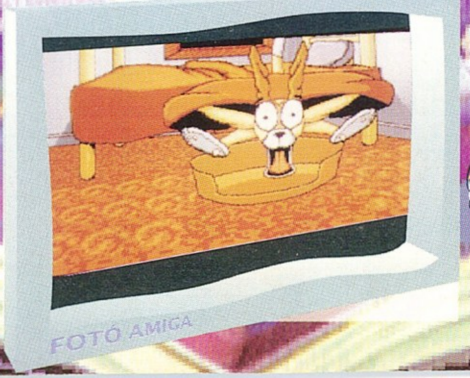
hanem inkább a kutyáját. Hiszen amig Lee az igazak álmát alussza, addig kutyájának feláll a szőr a hátán, Lee cseppet sem veszélytelen sétáitól. Ebből talán már mindenki kitalálta, hogy ránk természetesen a kutyus irányítása hárul. Az introban végignézhetjük, amint egy csendes éjszakán Lee ismét kikel az ágyából, ebünk nem nagy örömére, s egy újabb séta veszi kezdetét. A játék célja tehát, hogy Lee-t átvezessük épségben a pálya másik végére. A háztetőkön mászkálva most már nem szabad felébreszteni őt, mivel tériszonya van. A képernyő tetején egy csík jelzi, hogy milyen mélyen alszik. Ez persze rohamosan csökken, ha Lee-t mondjuk összeveri egy kidobó ember, vagy elgázolja egy autó. Az ilyen eseményeket tehát lehetőleg kerüljük. Ha a csík elfogy, Lee azonnal felébred, és elhalálozik. A háztetők természetesen nem egy síkban vannak, így a szintkülönbségek leküzdésére szükségünk lesz néhányszor fenékbe billenteni a gazdit (Tűz). Ennél nagyobb gondot fog okozni a már említett kidobó ember, vagy a sintér. Szerencsére azonban kéznél van a baseballütőnk, amelyet ugrás közben, a tűzzel tudunk


FOTÓ AMIGA

igénybe venni. Ezen kívül még jó néhány kisebb feladatot kell elvégeznünk, mint például egy hordót kell gurítani a csatornába, hogy Lee át tudjon rajta kelni, vagy épp az autókat kell megállítanunk az iskolásokat jelző táblával. Szokás szerint lehetőség van néhány bónusz dolog begyűjtésére is. Ha esetleg gazdánkat szem elől tévesztettük, az 'M' billentyű lenyomására egy térképet kapunk, ahol megnézhetjük, hogy merre is császkál. Összegezve tehát egy remek kis mászkálós játékkal van dolgunk. Az Ocean mostanában a tucattermékei mellett szerencsére egyre gyakrabban jelentet meg ilyen színvonalas programokat. A játék ötletei nagyon eredetiek (pl. a continue opció se semmi), s mindez szinte tökéletes kivitelezéssel párosult. Nem is szaporítom tovább a szót dicsérő jelzőkkel, inkább azt ajánlom: mindenki próbálja ki!


FOTÓ AMIGA

Vári Zoltán


FOTÓ AMIGA

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	99%	-	98%
hang \ zene	97%	-	97%
játszhatóság	91%	-	95%
összesen	95%	-	96%



DIZZY UTÓD ?

WILD WEST SEYMOUR



A C64 tulajdonosok valószínűleg ismerősként üdvözlik Seymourt, aki hollywoodi kalandja után még mindig a filmvilágban kalandozik. Ezúttal a Vadnyugatra látogat el a filmesekkel.

1. SZINT

Beszélgessünk az utunkba kerülő emberkével, aki egy fenyegető levelet hagy hátra, természetesen mi vagyunk a címzettje. Clarától vegyük el a távkapcsolót (REMOTE CONTROL), és indítsuk el a kis repülőt. Ezt még gyakorolnunk kellett volna, alaposan összetörtük. Sebaj, vegyük ki az elemeket (BATTERY PACK), jók lesznek még valamire. Például a buszban ücsörgő ember kamerájába (PORTABLE MOVIE CAMERA), amit vigyünk a ház emeletén található sötét szobába. Kapcsoljuk le a villanyt és jöhet a munka. Ha a filmet (CAN OF FILM) elhelyeztük a gépben, vihetjük is vissza jogos tulajdonosának.

Vegyük magunkhoz a repülős szobában lévő széfből az égett papírdarabkát (SCRAP OF CHARRED PAPER). A fészerben talált zöld magokat (FEW MAGIC LOOKING SEEDS) pedig öntsük a trágyával teli edénybe.

A pumpát (PLUNGER) a sötét szobában használjuk az eldugult mosdónál. Jutalmunk egy indítókulcs (IGNITION KEY). A busz mellett álldogáló szellemnek adjuk a széfben talált papírt, mire vihetjük is Clarahoz a virágot (STUNNING BEGONIA).

Sétáljunk ki a helyiségből, majd vissza. Eddigre a lány megtalálja az elveszettnek hitt forgatókönyvet (WILD WEST MOVIE SCRIPT). Ezt, a mikrofont (MICROPHONE), a reflektort (SPOTLIGHT), a fenyegető levelet (THREATENING NOTE) és a fészer tetején várakozó csapót (GROOVY MOVIE CLAPPERBOARD) pakoljuk be a buszba és már indíthatunk is...

2. SZINT

Keressük meg a seprűt (OLD BROOM) és az első házban takarítsunk ki, jutalmunk egy vonatjegy (RAIL TICKET). Kopogtassunk a zöld ajtón addig, amíg meg nem kapjuk a kártyát (YOUNG SQUELCHY BLOB'S RAILCARD) és a dollárt (SHINY U.S. DOLLAR).

Az ezüst kulcsot (SILVER KEY) tegyük fel az órához (3-szor tűzgomb). A legutolsó házban csináltassunk magunkról fényképet (PASSPORT PHOTOGRAPH) a fehér ajtónál, amit a széken ülő embertől kell elkérnünk. Amíg nem sikerül, mindig visszamehetünk söpörni, újabb egy dollárért. A fényképen, a kártyával és a jeggyel szálljunk fel a vonatra...

3. SZINT

Sétáljunk el balra a sínek mentén, míg meg nem találjuk az ördögszekeret (PIECE OF TUMLEWEED). Dobjuk be a mozdonyba, a kis kocsiról vett szénnel (PIECE OF COAL) együtt. A kocsiban találunk egy ollót (PAIR OF SURGICAL SCISSORS), egy ragtapaszt (ELASTOPLAST) (elsősegély-csomagban) és egy harmonikát (HARMONICA).

Ugráljunk fel a vagon tetejéről jobbra, és altassuk el a kígyót a hangszerrel. A csákány (PICKAXE) segítségével fejtsük ki az aranybánya bal szélénél a padlót. Vigyük magunkkal az ollót is, amiért egy fémdetektort (ORE DETECTOR) kapunk. Feljutni a már jól ismert szellem segítségével tudunk. A bánya jobb szélén meg is halljuk a csipogó jelzést, itt egy aranyrögöt (GOLD NUGGET) szerezhetünk. Vegyük meg az öreg cowboytól a vödröt (BUCKET), majd ragasszuk be az alján lévő lyukat a ragtapasszal. Essünk le a vízhez úgy, hogy tárgyaink között a vödör az első helyen szerepeljen (lent már nem cserélhetünk).

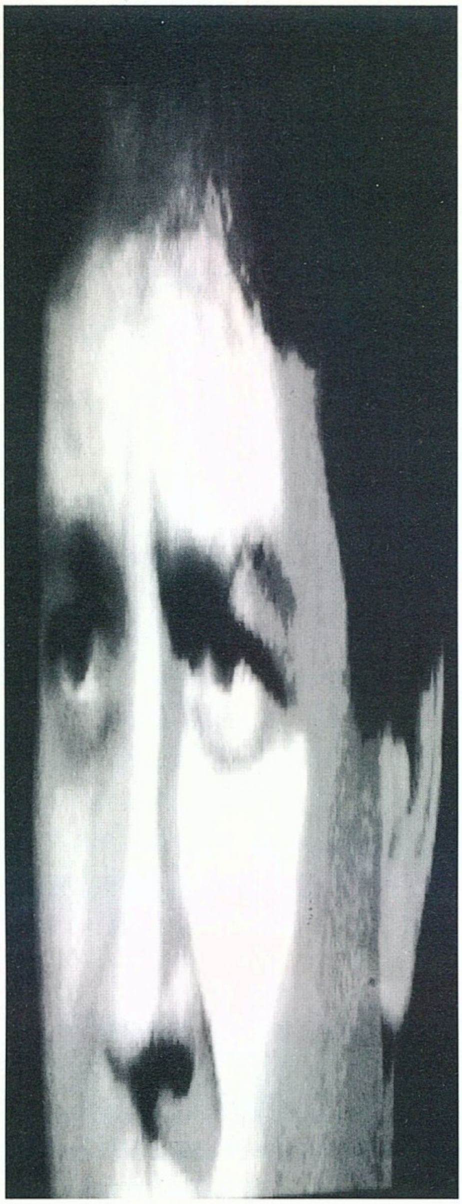
Ezután a vizet töltsük a mozdony elejébe és gyújtsuk be az alagút előtt eldobott szivar (SMOULDERING CUBAN CIGAR) segítségével...

4. SZINT

A minket fenyegető bandita, jobb szórakozása nem lévén, felrobbantotta előttünk a hidat. Essünk le az üregbe a biztosítótűvel (SAFETY PIN) együtt. Itt egy furcsa emberkével találkozunk. Vegyük magunkhoz a whiskyt (CARTE OF WHISKY). Nézzük meg a halott indián sírját, majd menjünk be az utolsó sátorba. Jutalmunk két karra használatos úszógumi (SET OF WATER WINGS). A középső sátor elé tegyük le a whiskyt. A sírról emeljük el a békepipát (PIPE OF PEACE), és adjuk a középső sátor tulajdonosának. Az úszógumi segítségével menjünk át a vizen és szedjük fel az ásót (STURDY SHOWEL). Ássunk a sírnál. Az itt szerzett bőrt (ANIMAL SKIN) tegyük az ásó helyére, és szüreteljük le a termést (HANDFUL OF STRAGE CROP). Ezt is adjuk be a középső sátorba a békepipa mellé, mire a jobb oldali sátorból szóba elegyednek velünk. Végre rábízhatjuk a banditát az indiánokra. Sikerrel teljesítettük küldetésünket...

P. P.

COUNT DOWN

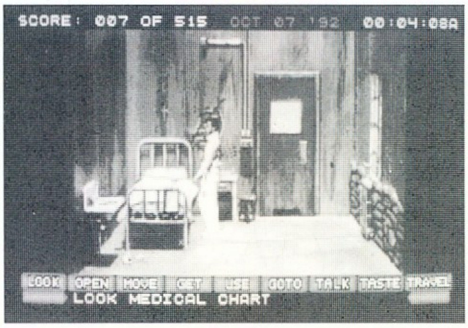


Nemrég készült leírás az Acces legújabb kalandjátékáról, az Amazonról. Most egy kicsit visszautazunk az időben: néhány éve, amikor még kevés PC volt hazánkban, s az sem VGA-val... Akkortájt jelent meg a CD Amigára és PC-re. Megvizsgáltam a "szakirodalmat", s észrevettem, hogy még nem jelent meg leírás erről az igen szép kort megért klassz játékról. Bár az irányítás még nem eléggé kifinomult, de elfogadható. A menürendszer egy icipicit hasonlít a Lucasfilmekéhez: alul az igék, felül a kép, a kép felett pontjaink száma, s az idő. Look: nézni; Open: nyitni; Move: mozgatni; Get: felvenni; Use: használni; Goto: menni valahová; Talk: beszélni; Taste: ízlelni; Travel:utazni. A I/O menüt az F gombbal tudjuk választani.

Keretsztorija valójában nincs is: egy kórházban ébredünk, szörnyű főfájással, semmire nem emlékszünk, csak emlélfoszlányaink vannak. A hely inkább egy börtönhöz hasonlít: szótlan őrök, koszos falak, semmi ellátás.Valahol itt kapcsolódunk be a játékba...

Miután felkeltünk, nézzük meg a betegkártyánkat az ágyon, mire emlékfoszlányok kezdenek derengeni egy orvosról, amint magyaráz az ágyunknál. Folytassuk ténykedésünket valami hasznossal: vegyük fel a földről a bádogcsészét, majd az ágy alól a kulcsot. Csapjuk le a korsóval a falon mászkáló bogarat, majd amikor elhalad az ajtónk előtt az árnyék, szólítsuk meg. Most egy beszélgetés következik, amiben a következő igéket használhatjuk: Help:segítséget kérni; Hassle: vitatkozni; Pleasant: udvariasan beszélni; Bluff: hazudni; Ask about: kérdezni valakiről, ahol ismert nevek közül választhatunk; Offer: üzletelni; Leave: elmenni. Csak annyit mondhatok, hogy igyekezzünk kiszedni az összes nevet az illetőből, amit tud, ezért próbáljunk végig minden stílust.

Tehát az őrnél tartottunk: Ha mélyebben elcsevegünk vele kiderül, hogy bogárevő -- úgyhogy ajánljuk is fel neki az előbb fogott bogarat, amiért cserébe valami gyanús kaját hoz. Vegyük fel a tálca mellől a kést, majd az ablak alól a vezetéket. Feszítsük fel az ablakot a kés segítségével, majd irány a párkány. Másszunk el a 2. ablakig, nyissuk ki és ugorjunk be rajta. Hagyjuk el ezt a szobát is, s így kijutunk a folyosóra.. Most sűrűn mentegessetek, ugyanis az őr mindig köröz az emeleten, s így sokszor olyan helyzetbe kerülünk, ahonnan nincs menekvés, ezért megpróbálom érthetően leírni, hová menjünk az emeleteken. Most a második emeleten vagyunk, az alsó vízszintes folyosón. Ennek a jobb oldali végében található a raktár: emeljünk el egy lepedőt, s az ollót. Ha evvel megvolnánk, osonjunk el a felső vízszintes folyósóra, s nyissunk be a nagy kórterembe. Innen vegyük fel a CPR dummy babát, s a földről a fogast. Hogy ne bukjunk le, még fél egy előtt jussunk vissza a cellánkba, s fektessük az ágyunkba a műanyag babát. Miután végeztünk ezzel a hadművelettel, keressük meg az alsó folyosó bal végén Barney szobáját, aki -- mint később kiderül -- megszökött a kórházból. Toljuk el a falon a képet, olvassuk el a falra írt jegyzeteit, ötleteket kaphatunk a meneküléshez. De a lényeg a párnája alatt van: egy kulcs, ami egyben a szabadságlevelünk... Keressük meg az üvegablakos szobát, ami mögött egy ember szenved. Beszéljünk a távbeszélőbe, s ajánljuk fel neki a lepedőt, mire hajlandó szóba állni velünk. Kérdezzük ki mindenről, mire kiderül, hogy ő egy keleti diplomata volt, de útjában lehetett magasabb személyeknek. Barneyről elmondja, hogy állítólag talált egy National Geographicot, amiben a kórház alatti katakombarendszerről írnak. Hagyjuk is el a 2. emeletet, menjünk le az elsőre.



Keressük meg azt a műtőt, ahol egy dobóka tábla van a falon, s húzzuk ki belőle az orvosi szikét. Keressük meg azt a műtőt, ahol egy doboz van, s benne egy elemlámpa. Ha ezekkel megvolnánk, keressük fel a doktort (szintén első emelet), s beszélgessünk el vele egy kicsit a szike segítségével. Kérdezzük ki mindenkiről, de a leglényegesebb, hogy megtudjuk annak a nevét, aki minket ide juttatott. Ezt a következőképpen érhetjük el: Bluff, Help, Hassle, Hassle. Ha evvel megvolnánk, vegyük le a falról a képet, olvassuk el a kódszámot alatta, toljuk el a könyveket a polcon, s nyissuk ki a széfet a kód segítségével. A pénzt természetesen vegyük magunkhoz. Ne felejtsük el felvenni az asztalról a slusszkulcsot, s beleolvasni az újságba s az írógépben lévő levélbe. Irány a 3. emelet, ahol keressük meg a raktárt (függőleges folyósó). Vegyük fel a feszítőrudat, feszítsük fel a ládát, s vegyük ki belőle a hegymászócuccot. Ja, itt találhatók az ominózus National Geographic-ek is.

Ugyancsak ezen az emeleten menjünk be az öltözőbe, s a nálunk lévő kulccsal nyissunk ki az egyik szekrényt, vegyük ki belőle dolgainkat: irattárcánkat és egy csomagot. Húzzuk le a rongyot a padról, s egy újabb kulcsra lelünk, amivel egy másik szekrényt nyithatunk ki, s egy pár csizma tulajdonosai lehetünk. Végre! Irány a földszint, s nyissuk ki az ajtót kulcsunk segítségével... a kazánházba jutunk. Nyissuk ki a telefonvezetékes dobozt, s vágjuk el a drótokat az ollóval!! Toljuk félre a szenet, vegyük ki alóla a csákányt, s vágjunk egy lyukat a falba. Labirintus következik, ami nem valami megerőltető. A lényeg, hogy jobbra s lefelé induljatok el. Ha minden jól megy eljutunk egy bortárolóba, ahol egy hulla fogad.. Nézzük meg a vért, mire újabb emlékfoszlányok tűnnek elő emlékezetünkben... Mc Bain szobájában ülünk, valaki ránknyitja az ajtót.. Az arcát nem látjuk, de kétségtelen, hogy Mc Baint jött kivégezni. Barátunk három lövést kap, miközben ezt ordítja: ***Kapd el a Skorpiót!!***

Visszatérve a jelenbe: nyissuk ki a ládát a pajszer segítségével, s vegyük fel a bort, majd a földről a rongyot. Toljuk el a ládát a fal mellől, töröljük meg a táblát a ronggyal, olvassuk el rajta a szöveget, amiből kiderül, hogy a gyors menekülés érdekében az alkoholcsempészek egy titkos kijáratot készítettek a tenger felé: az üvegtárolón 4 üveget kell megnyomni. Ezek a következők: első sor, első üveg, 2/4, 3/3, 4/3. Ha megnyílt a hordó-ajtó irány a szabadba... Másszunk fel a sziklafalon a csizma segítségével, a szirt tetejére dobjuk fel a hegymászószerkót, s mi kússzunk fel . A kórház előtt állunk, két kocsi társaságában: Nézzük meg az egyiket, mire újabb emlékeink törnek elő: Mc Bain szobájából kiugrottunk az ablakon át.. egy kocsi jön, s elüt bennünket. Egy fehér ruhás alakot is látunk

a másik autó mögött. Szálljunk be az autóba, s irány az otthonunk!

Otthon. Toljuk el a párnát, s vegyük ki alóla a kulcsot, majd nyissuk ki vele a madár kalitkáját, s adjunk a papagájunknak egy kekszet az asztalról, mire ő elejti a fiókunk kulcsát, s mi felvehetjük azt. Nyissuk ki a fiókot, olvassuk el a benne levő papírt, ami a CAD rendszer kódszavát tartalmazza. Toljuk el a növényt, nyissuk ki a széfet mögötte, ś máris miénk a CAD. Nyissuk ki a konyhaszekrényt, vagyük ki belőle a szerelőkészletet, majd vessünk egy pillantást a földön heverő képre, s hagyjuk el lakásunkat. Utazzunk McBain lakására, s toljuk el a pajzsot a szobron. Vegyük fel a kulcsot az asztal mellől, helyezzük be a szoborba, mire a kályha elmozdul, s egy computert találunk mögötte. Kapcsoljuk be, nézzük meg a képernyőjét, majd vegyük fel a robbanószert a jobb alsó részéről. Tegyük el a konyvespolcon található dobozt, majd toljuk el a szekrényt, s a mögötte lévő széfet robbantsuk ki egy Explosive segítségével. Vegyük ki innen is a dobozt a dossziékkal, majd rakjuk el az asztalon található papírt, s analizáljuk a CAD segítségével. A papíron erős nagyításnál egy név tűnik fel: Rachel Akure... Ha evvel megvolnánk, irány Lisa, akivel beszélgessünk el mindenről, de legfőképpen segítséget kérjünk tőle.

Repüljünk Izraelbe, s az ott lévő terroristának ajánljunk fel 500 dollárt, a dossziékat és beszélgessünk el vele is mindenről (hazudás előtt nem árt menteni). Jutalmunk egy mérgezett nyilacska. Irány Egyiptom, repülővel. Itt egy sikátorban kötünk ki, ahol a következőket tegyük: nyissuk ki a szemetest, s másszunk bele (közben vigyázzunk, nehogy elkapjon minket az itt járkáló nehézfiú). A szemetesből dobjuk meg az őrt a nyilacskával, mire ő elájul, s mi ki tudjuk kérdezni (mindenről!!) Megvan a Black December terrorszevezet címe. Irány az a hely! Elég fura egy környék. Vegyük fel a katapult mellől a követ, a fadarabot, majd az utóbbit használjuk a katapulton. Húzzuk meg a kart, tegyük be a követ a katapultba, s amikor jönne az őr akadékoskodni, tűz! Menjünk be a következő szobába, s bújjunk el a számítógép mögé. Rakjunk egy robbanószert a computerre, s úgy időzítsünk, hogy az őr robbanjon. A széffel ne is próbálkozzunk, majd később visszatérünk rá. Analizáljuk a fotót a CAD-al, amit az őr kezében találunk. Nézzük át a CAD -ban Jacke és Carlos adatait. Irány Barcelona! Carlosnak adjunk pénzt, mire egy tolvajkulcshoz jutunk. Előbb beszélgessünk el vele (Bluff, Bluff, Pleasant, Help), s ezután kérdezhetjük őt már nyugodtan mindenről. Térjünk vissza a Fekete Decemberhez, s a tolvajkkulccsal nyissuk ki a széfet, s analizáljuk a CAD-al az üzenetet....

Irány Itália! A Golden Desire bárban találjuk magunkat a bárpult előtt, két úr társaságábnan. A pulton heverő újságot olvassuk el, majd lépjünk be a bár belső termébe, ahol egy hiányos öltözetű hölgy bájaiban gyönyörködhetünk. Várjuk meg, amíg a kidobó fiú elhúzza az ajtó elől a csikot, s akkor osonjunk be az öltözőbe. Ha bejutottunk tegyük a következőket: vegyük le az ajtó tetejéről a kulcsot, aminek a segítségével ki tudjuk nyitni az ékszeres dobozkát. Nagy meglepetés: a dobozban egy másik kulcsra lelünk, amivel viszont a fiókot tudjuk kinyitni. A fiókban egy levélre lelünk, amit analizáljunk is a CAD-el. Vegyük fel a dobozt a földről, majd keressük fel a bárost, s beszélgessünk el vele mindenről! Ha evvel is megvolnánk, irány Buzz Brehenev. Ajánljunk fel neki 300$-t, majd kérdezzük ki mendenről (2*Hassle előtte!). Miután megtudtuk Scorpio címét, keressük fel őt. Kérdezzük ki mindenről, majd távozzunk. A CAD-ünkön egy üzenet vár Lisától: olvassuk el, majd keressük fel Rómában. Hasznos infót ad Quinnékről, akiket Rómában találunk meg. Beszélgessünk el velük, majd mentsünk állást, s irány a Colosseum, ahol Ababashhal találkozunk. Persze kelepcébe csaltak bennünket! Egy cellában, fejjel lefelé lógva egy tigris társaságában találjuk magunkat. Várjuk meg, amíg leszakad a kötél, majd sétáljunk be a ketrecbe, s amikor utánunk jön a cica, fussunk ki, s húzzuk meg a kart, mire a tigris bennragad. Mozdítsuk el a csontokat, vegyük ki alóla a kampót, s a földről a kötelet. Dobjuk fel a faloromra a kötelet a kampóval, s másszunk be az ablakon, ami mögött egy kínzókamra áll, s benne egy rab. Vegyük fel a sarokból cuccainkat, majd a rab mellől a botot. Olvassuk el az újságot az asztalon, húzzuk el a földön heverő zacskót, s szedjük fel az alatta lévő képeslapot. Analizáljuk az utóbbit a CAD-el, s keressük meg rajta a kis fekete pontot. Mielőtt elhagynánk a szobát, vegyük magunkhoz a fénymásolatokat az asztalról, majd nyomjuk meg a rab jobb térde mellett lévő követ, majd a megnyílt ajtót nyissuk ki, s távozzunk. Olvassuk el a CAD-ünkön küldött üzenetet Lisától, majd irány Belgrád, Jugoszlávia.

A vonaton szedjük fel a telegrammot, amit Gina írt Jackalnak. Menjünk el a lakókocsikig, s nyissunk be az elsőbe: egy hulla fekszik a poggyásztartóban... Keressük meg a papot, azaz a reverendába öltözött Jackalt, a főterroristát. Beszélgessünk el vele (nem árt előtte menteni, majd Bluff), menjünk át a mellette lévő lakókocsiba, várjunk egy percet, s térjünk vissza Jackal hálókocsijába. Az altatókat (knockout pills) tegyük a kajájába, majd húzzunk vissza a másik kocsiba. Ismét várjunk egy kicsit, majd nézzük meg mi történt barátunkkal... Vegyük magunkhoz az aktatáskát 100.000 $-al, majd a fickó ruháit is! Ne felejtsük el a poggyásztartóból kivenni a szerelőkészletet. Keressük meg a poggyászkocsit, s az előbb szerzett készlet segítségével nyissuk ki a nagy fekete poggyászt, s vegyük ki belőle a robbanószert... Már meg is érkeztünk Párizsba. Ginának hazudjunk (Bluff), majd adjuk át a 100.000 $-t (Attache), erre Gina lekísér valami gyanús helyre minket, mi pedig szabadon ügyködhetünk.



A csatornában vagyunk. Menjünk be a második szobába, majd vegyük fel a sarokból a fogaskereket, s vigyük el az első szobában lévő gépezethez, s helyezzük fel rá. Ha evvel megvolnánk, indítsuk be a gépet a kapcsolókkal, s irány a másik szoba, ahol a víz útját eltorlaszolta a gát, s mi szabadon átkelhetünk rajta a másik oldalra. Menjünk fel a létrán, s egy egész kulturált szobában találjuk magunkat. A jobb oldali ajtóra rakjuk fel a plasztikot, s várjuk meg, amíg berobban az ajtó, majd menjünk be. Bent toljuk el az elefántot, s nyomjuk meg a mögötte lévő követ.. Elérkeztünk a játék végéhez: a csavarhúzónkkal (screwdriver) csavarjuk ki a 4 csavart a bomba hátlapjáról, majd a vezetékek mellet lévő kapcsolókat állítsuk át: a piros melletti pöcök lefelé álljon, a kék jobbra, a zöld melletti pedig balra. Ha evvel megvolnánk, vágjuk el a vezetékeket a drótvágó segítségével: először a zöldet (alsó), majd a pirosat, s végül a kéket középen... Egy kis utójáték: fény derül a Mc Bainnal töltött este minden szereplőjének kilétére. Lisa is lelepleződik (szép kis meglepetés), s a Black December terrorszevezet lebukik.

Ha a Countdown mostanában jelent volna meg, biztosan nagyobb híre lenne. A sztori klassz, a kalandötletek prímák, de egészében még kicsit kiforratlan. Mindenesetre amíg a Maniac Mansion 2-re várunk, ez is megteszi.

G.

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	90%	-	98%
hang \ zene	74%	-	83%
játszhatóság	94%	-	97%
összesen	90%	-	95%

TOPLISTA

PC

1. F-15 III
2. TASK FORCE
3. HARRIER JUMP JET
4. SPACE QUEST V
5. FORMULA G.P.
6. DUNE 2
7. STREET FIGHTER II
8. SHERLOCK HOLMES
9. AMAZON
10. COMANCHE

AMIGA

1. STREET FIGHTER II
2. SLEEPWALKER
3. VAXWORKS
4. DARKSEED
5. FLASHBACK
6. ALIEN III
7. AV3B HARRIER
8. HISTORY LINE
9. TROLLS
10. FORMULA ONE G.P.

C-64

1. STREET FIGHTER II
2. FIRST SAMURAI
3. INDIANA JONES IV
4. NICK FALDO GOLF
5. LETHAL WEAPON
6. UGH!
7. ELVIRA II
8. LOTUS ESPRIT
9. RAMPART
10. CRAYZ CARS III

GAMEBOY

1. T2 ARCADE
2. PRINCE OF PERSIA
3. RC PRO AM
4. DRAGON´S LAIR
5. SUPER MARIO LAND 2

SUPER NINTENDO

1. STREET FIGHTER II
2. SUPER STAR WARS
3. DEATH VALLEY
4. MAGICAL QUEST
5. DESERT STRIKE

SEGA MEGADRIVE

1. SONIC 2
2. DESERT STRIKE
3. BATMAN RETURNS
4. GREENDOG
5. NHLPA HOCKEY

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

PROGRAM
ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLIK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES 2
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOSTBUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES 3
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTEED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBON ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD – JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '92
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvéttel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen:
PROSZOLG
1399 BUDAPEST PF: 636
Ne felejtsétek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

AZ ELŐFIZETŐK A LAPPAL EGYÜTT MINDEN HÓNAPBAN MEGKAPJÁK A LEGÚJABB PROGRAMOK LISTÁJÁT.

A helyes címzés:

Feladó: Kovács Béla

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636

VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

KÖRKÉRDÉS

Az alábbiakban az 576 KByte Számítástechnikai Magazin közvéleménykutató körkérdését olvashatod. Kérjük, figyelmesen olvasd végig a kérdéseket, majd a véleményednek leginkább megfelelő választ karikázd be. Ahol nem csak egy választ érzel helyénvalónak, ott többet is megjelölhetsz. Amennyiben szíveden viseled a magyar számítógép-, és szoftverpiac ügyét, és még egy sorsoláson is részt akarsz venni, küldd el ezt a kérdőívet kitöltve az 576 KByte címére: 1389 Budapest, Pf: 132. A sorsoláson eredeti programokat nyerhetsz, ezért feltétlenül jelöld meg számítógéped típusát. A nyereményekről az újságból értesülhetsz.

1. Számítógéped típusa?

A. C64
B. AMIGA500
C. PC 286
D. PC 386
D. egyéb (azaz:______________)

2. Kiszerelése?

A. alap (floppy, TV...)
B. bővített (monitor, memóriabővítő...)
C. Full-extra (hangkártya, HD-RAM...)

3. Ha tervezed, akkor milyen számítógépet kívánsz vásárolni a közeljövőben?

A. Maradok a réginél
B. C64
C. Amiga 500
D. PC 286
E. PC 386 F. Egyéb (azaz: ______________)

4. Kedvenc programjaid?

A. Játék
B. Felhasználói (rajz, szövegszerkesztő)
C. Egyéb (azaz ______________)

5. Honnan szerzed be a programjaidat?

A. Számítástechnikai boltokból
B. Programmásoló Szolgálatoktól
C. Klubokból

6. Mennyi pénzt áldozol programokra havonta?

A. 0-100Ft
B. 101-500 Ft
C. 501-1,000 Ft
D. 1,001 Ft felett

7. Mia a tapasztalatod a NEM EREDETI játékokról?

A. Csak jó tapasztalataim vannak
B. Néha bosszúságot okoznak
C. Gyakori a hibás köztük
D. Egyáltalán nem vagyok megelégedve velük

8. Vettél-e már EREDETI programot valaha?

A. Soha
B. Ritkán
C. Többször
D. Csak azt veszek

9. Mi jut eszedbe az EREDETI programokról?

A. Megbízhatóság, amit meg kell fizetni
B. Szép borító és kéziönyv
C. Túl drága
D. Minek az?

10. Mennyi pénzt áldoznál egy EREDETI programra, ami minden igényedet kielégíti?

A. Nem vennék
B. 500 Ft-ot
C. 1,000 Ft-ot
D. Akár 2,000 Ft-ot is, ha olyan jó

11. Milyen kategóriájú programra költenél a leginkább?

A. Kaland
B. Akció
C. Logikai
D. Stratégiai
E. Szimulátor
F. Egyéb (azaz______________)

12. Honnan értesülsz a megjelenő új programokról?

A. Újságból (név szerint:______________)
B. Televízióból (műsor címe:______________)

13. Egyéb megjegyzésed (pl. szívesen látnád-e magyar nyelvű programok megjelenését, stb.) . . . .

. . . .

13+1. Lenne-e kedved és tehetséged egy programozói gárdában dolgozni, mint grafikus, zeneszerző, vagy mint programozó?

A Nem
B. Programozóként
C. Grafikusként
D. Zeneszerzőként

Neved, címed és életkorod:. . . . .

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj: negyed évre: 380.-Ft ❑
félévre: 760.-Ft ❑
egy évre: 1,520.-Ft ❑

Megrendelem az 576 KByte című lapot . . . . példányban
Megrendelő neve:. . . . .
Címe: . . . .
. . . . Irányítószám:
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

BATMAN RETURNS

Konami. Azt hiszem ez a név nem mond sokat a PC-tulajdonosoknak. Én is kételkedve néztem bele első játékukba, a Batman Returns-be. Elsősorban a mérete miatt keltette fel érdeklődésemet: 17 mega. Ami ekkora, abban kell, hogy legyen valami... Egy kicsit azonban csalódtam benne. A grafikára nem lehet panasz, az animáció is klassz, de a játékmenet nem az igazi. Mindenesetre - gondolom - vannak olyan Batman megszállottak, akik szívesen kutyulnának vele egy kicsit, nekik szánom ezt a rövidke kis ismertetőt. A sztori a filmből ismert Batcave-ben kezdődik, hősünk odujában. Körülötte mindenféle gyanús computer, meg technikai talány. Bővebben: a játék irányítása egyedül az egérre korlátozódik, s a batman-jelvényt a képernyő különböző pontjára mozgatva tudunk ezt-azt cselekedni (ilyenkor az ikon pirosra vált). Az Esc-vel léphetünk be az I/O menübe: Save game - ments; Load - tölts; Return to Game - vissza a játékhoz; New game - új játék; Exit - kilépés; Advance 1 hour - 1 órát várni. A játék napokra tagolódik, és feladatainkat is naphoz és órához kötötten kell végrehajtani. Tehát valahol a barlangban tartottunk...nézzük meg, mit tehetnék itt: Wayne Mayor: alvás, irány a következő nap. Vault: Itt bújhatunk egy másik denevérruhába, ha a mostani már elrongyolódott, illetve szerelhetjük fel magunkat fegyverekkel (utility belt computer): Ha ezt választjuk, ki kell jelölni mely fegyvereket viseljük magunkon. Grapple: kötéllövő, a házakon való mászkálásokhoz; Gauntlet: kesztyű, nem árt ha van a kötélmászásnál; Rope: kötél, leereszkedéshez; Lockpick: álkulcs; Batarang (normál, Bolo s Sonic): bumeráng; Smoke s Knockout Gas: mérgező gázok; Scanner: scanner, kereső. Ha megvolnánk 8 dolog kiválasztásával, Exit, majd Leave vault, s megint a barlangban ácsorgunk. Main Computer: a számítógépünk, nézzük miket találunk itt: News broadcast: napi hírek, innen tudhatjuk meg miféle gondok vannak a városban, s hova mehetünk rendet tenni; Biographical database: ennek a gépnek több menüpontja van: City officals: a város vezetőinek neve arcképpel és pontos leírással; Business leaders: mint az előbb, csak az üzleti élet személyeivel; Know criminals: ismert bűntettek; Person to watch: vizsglati fogságban lévő személyek. Ha visszaléptünk (exit) a számítógépek közé, válasszuk a videot: itt filmeket tekinthetünk meg, amikhez a játék során jutunk. Play: lejátszani, exit: ki. Evidence: egy nálunk lévő tárgyat így sorolhatunk be az állományba: enter: besorolása; view: megvizsgálása; extrapolat: kivetítése. Ha visszalépünk a barlangba a gépek közül, egy út marad még: a garázs (garage). Batman beül a kocsijába, és a városban száguldozik. A kocsiban a következőket választhatjuk: Eject: kiugrás (=halál); itt is van TV-híradó, illetve a lényeg: a térkép. Itt clickeljünk a célpontra (általában oda, amelyik helyszín nevét a TV-ben bemondták), s máris ott vagyunk. Batman általában egy tetőt választ magának, ahonnan különféle kötelekkel leereszkedhetünk, illetve leugorhatunk. Lent az utcán aztán megy a bunyó, miközben a képernyő alján egy menüsor helyezkedik el: az autó ikonná a batmobilba szállunk vissza, az easy-normal-fierce (könnyű, normál, automata) -al a bunyó szintjét állíthatjuk, és az övön most jelennek meg fegyvereink jelei. Ha rájuk clickelünk, Batman használja azokat. Röviden ennyi, amit hirtelenjében össze tudtam hozni a Batman Returns -ről. Sajnos a sztori nem elég pergő az elején, de aztán beindulnak a dolgok: elrabolják a kormányzó lányát, elfeledett bűnözők tűnnek fel, és ezek likvidálása a mi feladatunk....

.G.

	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	98%
hang \ zene	-	-	73%
játszhatóság	-	-	60%
összesen	-	-	64%



DEMO ROVAT

Hello!

Üdv mindenkinek, ismét itt a demo rovat megújított formában. Az újság változását követvén én is kénytelen voltam ezen az úton haladni, habár már régen gondolkoztam ezen az újításon.
A lényeg az, hogy ezentúl (ha ti is úgy akarjátok) nem egy, hanem több demo lesz bemutatva, dióhéjban természetesen. Az értékelés is megváltozott, mostantól fogva "betalálás" alatt lesz és %-os megjelenítésben.
Sokan kérdeztétek, hogy miért csak kéthavonta jelenik meg a demo rovat... Nos, eredetileg havonta akartuk, de a technika ördögének közrejátszása miatt az utóbbi 4 hónapban csak 2 cikk jelenhetett meg. Remélhetőleg ezen sikerül változtatni és ezentúl havonta olvashatjátok kedvenc (BURP!) rovatotokat!
Lássuk mai első áldozatunkat...

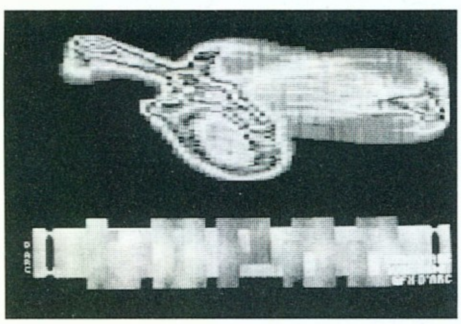
A CREST által kiadott "Crest Avantgarde" demoval kezdjük, ami lényegében nem más, mint a 4 éves szülinapi demójuk. CREST-hez híven, ismét egy csúcsszuper anyag került kezünkbe. 11 részből áll, plusz a note file. Fellelhető benne igen sok úgynevezett "worldrecord" is, ami sokak számára nagyon sokat dob a demón. ìme néhány érdekesebb dolog, amivel a demo rendelkezik:
- Fli scroll, Fli logo mozgatás, persze mindez sideborderen.
- Jó minőségű interlace kép, ami a sideborderre is kiér
- GULB (Graphics in Upper and Lower Border) + interlace scroll (kb. 4x2-es)
- 6 db 2x2-es megadycp (Dyppinator)

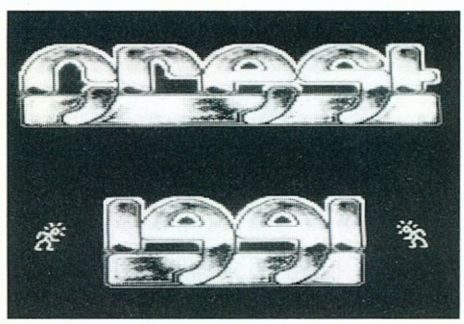
és természetesen még egyéb érdekes részek, amelyek ismertetésétől eltekintek.
A demo érdekessége, hogy nagyon sok rész néha különböző formátumokbanjelentkezik be, pl.: másféle zenét hallhatunk, máshol van a scoll stb. De ami nekem előszr feltűnt, hogy az intro elindítása után átváltoztatja a directoryt.
Betalálás: 95%
Második demónk egy finn csapat, a TOPAZ munkája, akik az AFLI bevezetésétől lettek ismertek. A stuff neve "Problemchild He Knows Me", szintén a megademók kategóriájába sorolható a maga 9 részével.

- Az első rész mindjárt valami érdekességgel, Fli upscroller benyomásával kezdődik. - Van benne egy nagyon mutató 3/4 képernyős Shadebobs, ami C64-en nemrég jött "divatba".
- Szintén fellelhető egy Dycp Floffy, amire igen büszkék, de nekem személy szerint nagyon gusztustalannak tűnt. Lehet, hogy csak a demopart igen hiányos design-ja miatt, de summa summárum, igen pocsék.
- A C64 történetében először, itt is látható egy 7 színű shadeplot. Egész pofás lett és itt a design is szinte tökéletes, habár nem szimpatizálok a TOPAZ grafikusaival.
- Valamelyik részben van egy teljesen ocsmány BRUCE WILLIS kép, ami a részt talán egy kicsit feldobja az egy writer, spriteokból kreálva.
- Az end part egy 2x2-es border (felső + alsó) upscrollert rejt, amely alatt egy BEERLINE kép (16 színű) van.

Betalálás: 70%
Mára ez a két demo fért tarsolyunkba, többet nem írok, mert akkor már nem lenne elég hely a fényképeknek.
Remélhetőleg nincs sok fatális hiba, habár ezt a cikket 39 fokos lázzal írtam, de nem akartam maradandó károsodásokat okozni nektek e cikk hiányával...
Ha bármi észrevételed, ötleted, felesleges lemezed vagy bármi használható dolog birtokában vagy, akkor írj a szerkesztőség címére. A borítékra írjátok rá, hogy DEMO ROVAT vagy esetleg MR. WAX.
So long...

MR. WAX





N·I·C·K F·A·L·D·O·S CHAMPIONSHIP GOLF

Ez a golf egy kicsit más, mint a többi. Nemhiába foglalkozunk már három szám óta vele. Először még csak legendák keringtek róla, aztán megjött az előzetes, most pedig végre mind Amigára, mind C64-re megérkezett a végleges verzió, ami sok nyugati lap szerint is pályázhat a golfszimulációk királyi címére.

Nagy szó ez, mivel a Leaderboard óta nem igen született hasonló sikerű golfprogram. A PGA Tour Golf gyors, de gyengécske a grafikája, a LINKS-nek briliáns a kivitelezése, de túlzott nehézsége miatt csak az igazán profik lelték örömüket benne. A Nick Faldo's Golf viszont minden igényt kielégít, ezért kicsit belemélyedtem hát az apró labda bűvölésének rejtelmeibe és remélhetőleg használható ismertetőt rittyentettem a játékhoz. Az elemzés a C64-es változat alapján készült, a különbségeket az Amiga verzióhoz képest külön jelzem majd.

Az első fontosabb opció a játéktípus kiválasztása. Kétféle lehetőség között választhatunk: STROKE PLAY, aminek a célja, hogy 18 menetből (illetve a meghódítandó HOLE-ból) álló kört minél kevesebb ütésből teljesítsük. A MATCH PLAY során menetenként kell ugyanezt elérni. A játékban két terület közül választhatunk, mindegyiken 18 lyukkal. Ezek után az ütőket (CLUB) tudjuk kijelölni. Maximum 14 ütőt vihetünk magunkkal (Amigán csak 13-at), minimum hármat pedig ki kell választanunk az induláshoz. A kijelölésüknél szenteljünk figyelmet a DOUBLE CLICK ZONE-nak nevezett ikonnak, ami az ütővel való ütés nehézségét jelzi (de erre majd még visszatérek). Minél nagyobb ez a csík, annál könnyebb az ütővel sikeres ütést végrehajtani. 5 féle faütő és 9 féle fémütő van, 1 PW nevű (PITCH WEDGE, ék ütő) és 1 SW (SAND WEDGE, homok ütő). Az 1W-től a a 9I-ig csökken a maximálisan üthető távolság, viszont nő az ütő keménysége, tehát annak lehetősége, hogy magas fűből is el tudjuk ütni a labdát. Ezután már ténylegesen nyakig merülhetünk a homokban, induljon a játék.



FOTÓ AMIGA

A képernyőről a következő adatok olvashatók le: lyuktól való távolság yardban (DIST), az éppen kiválasztott ütő (CLUB), az eddigi ütések száma (SHOT), és a pillanatnyi menet sorszámát (HOLE). Az irányítás a két géptípuson enyhén különbözik, tehát lássuk először a C64-est. A változtatható paraméterek, amelyek a joy felfelé húzásával hívhatók elő, majd jobbra-balra húzva és tűz megnyomással kiválaszthatók, a következők:

Balra nyíl: a játékos balra körbejárja a labdát.

Jobbra nyíl: ugyanez jobbra.



FOTÓ C-64

VIEW MAP: az aktuális menet térképét rajzolja ki, bejelölve rajta a pillanatnyi helyzetünket is (próbáljunk a világosabb területekre koncentrálva a legvilágosabb zöld részre eljutni).

STRENGHT: az ütés erősségét állíthatjuk, ami minden ütés után automatikusan maximumra áll, ezért érdemes figyelemmel kísérni, ahogy közeledünk a lyukhoz.

STANCE: lábtartás. Ha a jobb lábunk van elől, akkor C betű alakban csavarodva halad a laszti (például kikerül egy fát). Értelem szerint, lábtartáscserénél az ütés iránya is ellentétessé válik.

CLUB: ütő választás. Segédünk (a számítógép) automatikusan felajánl egyet, amit nem árt leellenőrizni, bár általában jól választ.

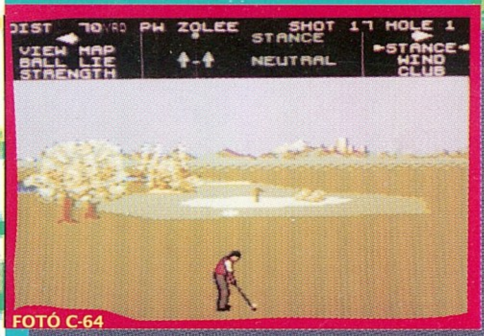
Elérkeztünk az egyik legfontosabb részhez, az ütéshez. Ezen áll vagy bukik az egész játék. A görnyedthátú emberünk feletti célkereszttel beállíthatjuk az ütés irányát, majd ütő-, erő-, és lábtartásbeállítás után nyomjuk meg a tüzet. Villámgyors mozdulatok következnek most. A hirtelen megjelenő csíkon 2 kijelölt szakaszt láthatunk. Mikor az első szakasz közepére ér az önműködően feltöltődő csík, akkor nyomjuk meg egyszer a tűzgombot. Ha sikerült a közepébe trafálni, akkor plusz 10%-os erőt ad az ütéshez a gép, amit a Good Shot felirattal is jelez. Persze ehhez a második intervallumban is úgy kell megnyomnunk a tüzet kétszer klikkelve, hogy a beszínezett sáv ne lógjon ki a szakasz egyik oldalán se. Ha túl korán nyomjuk meg (bal oldalon lóg ki), akkor a labda balra csavarodik (és egy HOOK felirat jelenik meg), ha a jobb oldalon lóg ki, akkor jobbra tér el (SLICE felirat kíséretében). Ha egyszer se nyomjuk meg a gombot, akkor luftot ütünk. Viszont ha minden oké, akkor megjelenik a GOOD SHOT felirat és jól megsuhintjuk a lasztit.

A lyuk közvetlen közelében a PUTTING (magyarra talán "lyukba passzolásnak" lehet fordítani) a következő lépcső. Itt felülről látjuk magunkat (Amigán marad az oldalnézet). Ha felnyomjuk a joyt, akkor a következő információk jelennek meg a képernyőn: egyik a SPEED (a golyó sebessége, amit gyakorlatilag az ütés erősségének is definiálhatunk) a másik a HI és LO feliratok a képernyőn. Ezek a talaj egyenletlenségeit jelölik, amit figyelembe kell venni az ütés előkészítésénél (Amigán e helyett a gép adottságait kihasználó 3D felszín látható). Ha mindent beállítottunk, lépjünk ki az OPTIONS-ból, jobbra-balra húzva járjuk körbe a lasztit és válasszuk ki a megfelelő ütésszöget. Ameddig nyomva tartjuk a tűzgombot, addig nő az ütés ereje. Ha jól manipuláltunk, akkor felhangzik a jól ismert koppanó hang, ami a labda célba érését jelzi.

Minden ütésünk után bemutatásra kerül a térkép és néhány szavas kommentár az ütésünkről. Ezek jobbára a következők: IN THE ROUGH (Kimentünk a pályáról), ON THE FAIRWAY (Jó helyen áll a laszti, csak így tovább), ON THE GREEN (a lyuk közvetlen közelébe értünk), IN THE SAND (homokágyba pöcköltük a fehér gömböt).

Végezetül egy rövid kiegészítés az Amiga verzióhoz: rendkívül hasznos opció a Nick Faldoval való gyakorlás. Az ötféle bonyolító tényezővel megtűzdelt kiegészítés remek alkalom a kezdők részére, hogy a golf leggyakoribb buktatóinak áthidalását elsajátítsák. Ezek a következők: BUNKER PLAY (homokakadályból való kilábalás), WATER HAZARD (szigetre átütés), PUTTING (lyukba lökés), FADE AND DRAW, (pörgetés lábtartás-cserével), WINDY CONDITIONS, (játék szélben).

Jelentős különbség van még a zenei aláfestésben, mivel ez C64-en teljesen hiányzik (sajnos), viszont Amigán nagyon élethűen kidolgozott. Mindent egybevetve mindkét verzióról csak szuperrelatívuszokban tudok beszélni, hiányosságokat csak elvétve lehet találni, viszont a prezentáció, az összhatás mindkét esetben lehengerlő.



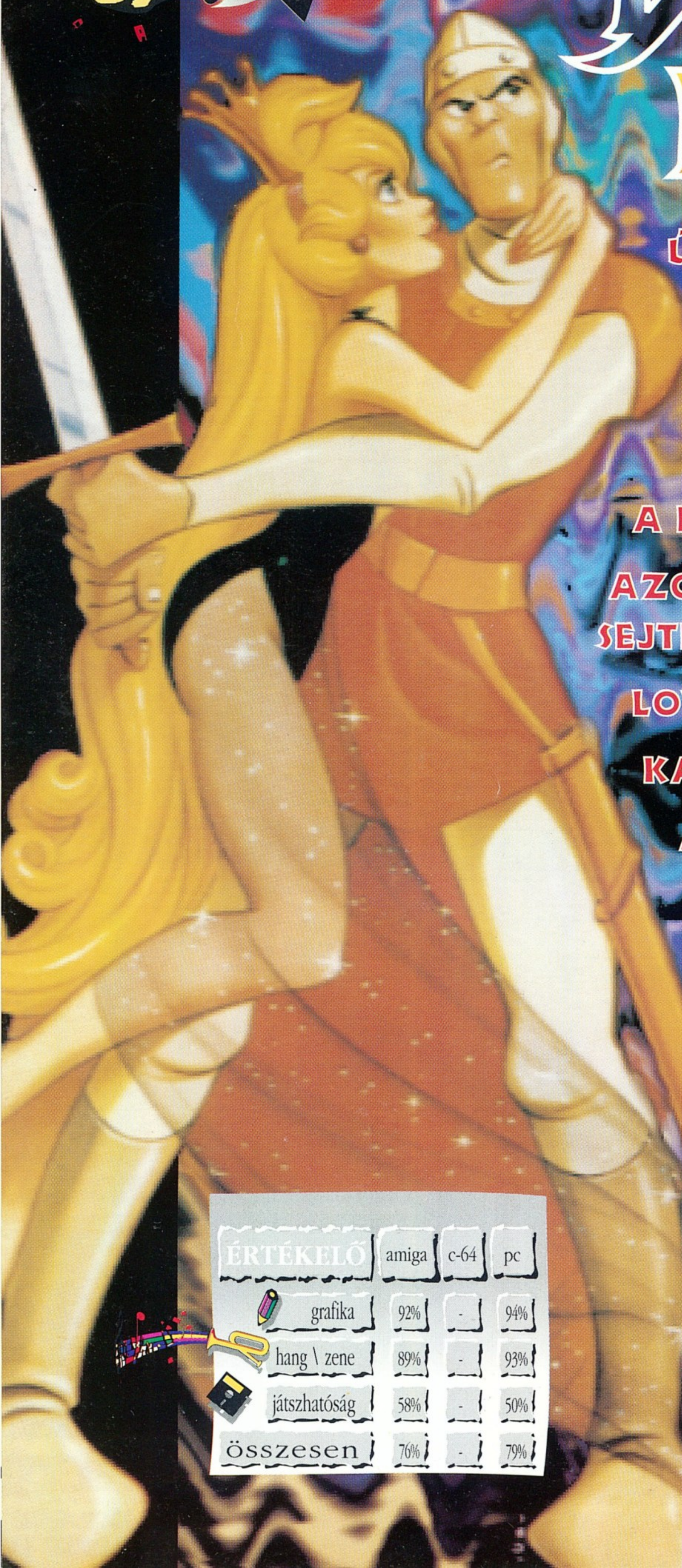
FOTÓ C-64

Zolee

ÉRTÉKELŐ	amiga	c-64	pc
grafika	92%	90%	-
hang \ zene	85%	0%	-
játszhatóság	95%	90%	-
összesen	90%	90%	-

576 KByte

DRAGON'S LAIR III



ÚGY GONDOLOM A CÍMBEN SZEREPLŐ SÁRKÁNY IMMÁR RÉGES - RÉGEN KILEHELTE A LELKÉT, A III-AS SZÁM AZONBAN MÉGIS AZT SEJTETI, HOGY A HŐS LOVAG, DIRK KALANDJAI MÉG MINDIG NEM ÉRTEK VÉGET...



FOTÓ AMIGA



FOTÓ AMIGA

ÉRTÉKELŐ	amiga	c-64	pc
grafika	92%	-	94%
hang \ zene	89%	-	93%
játszhatóság	58%	-	50%
összesen	76%	-	79%

Úgy gondolom, hogy a ReadySoft "rajzfilm némi joystickmozgatással" stílusát már nem kell bemutatnom, hiszen valószínűleg alig akad olyan Amiga vagy PC tulajdonos, aki ne találkozott volna a Space Ace, vagy a Dragon's Lair sorozat valamelyik tagjával. Vannak, akik azt mondják, hogy ha rajzfilmet akarnak nézni, akkor inkább egy videofilmet néznek meg, s nem pedig mondjuk 8 db lemezt cserélgetnek az Amigában. Én viszont azt mondom, hogy a rajzfilmekben van egy nagyon sablonos dolog, még pedig az, hogy mindig a jó nyer. Ezzel szemben, aki a Dragon's Lair III-mal kezd el játszani, annak garantálhatom, hogy mire eljut a végére, addig jó néhányszor változatos halálnemekben részesülhet. Ezeket pedig vétek lenne kihagyni. (*A szépséghibája a dolognak a szűkre szabott 3 élet.*)

Mint tudjuk, ez a stílus valójában CD-n az igazi. A DL3 számítógépes változata - talán azért, mert már az Amiga lehetőségeit a végletekig kihasználták - már nem nagyon múlja felül az elődjeit. A háttérgrafikákról még el lehet mondani, hogy szebbek lettek, a sok digitalizált szöveg közül azonban némelyiket már mintha hallottam volna az előző részekben.

A játék elején Dirk éppen a hétköznapi teendőit (a tüzelő gyűjtögetést) végzi, amikor hazatérvén azt kell látnia, hogy Mordread, a boszorkány - a változatosság kedvéért - hősünk kedvese, Daphne elrablásán mesterkedik. Dapne-t a házzal együtt egy varászgömbbe zárja. Már menne is a zsákmánnyal, azonban megjelenik Dirk, aki ezt természetesen nem nézi tétlenül. A varázslat elől ugorjunk FEL, majd kaszaboljuk le a denevéreket (TŰZ, majd ismét TŰZ). A már ismerős időgéphez érve, JOBBRA ugorjunk rá mi is.

A dimenziók között repülve használjuk a gépet a kardunkkal (TŰZ). A tükör előtt, a ránk dobott varázslatot szeljük ketté (TŰZ). A tükrön keresztül az Alice Csodaországban című Walt Disney rajzfilm idétlen álomvilágába cseppenünk. Miután felöltöztettek minket, azonnal meneküljünk BALRA, majd amikor a királynő már elhaladt mellettünk, ismét BALRA.

Ugorjunk a királnyő mögé FEL, majd vissza LE, az ütését pedig a kardunkkal védjük ki (TŰZ). Még így is jót taszajtott rajtunk, egyenesen a szolgák közé. Meneküljünk el JOBBRA. A lónál vágjuk ketté a szolgákat (TŰZ), a királyné elől pedig ugorjunk BALRA, a lóra. Az újabb szolgákat ismét csapjuk szét (TŰZ).

A teázók elől lovagoljunk FELFELÉ, majd BLARA, utána az asztal végénél ugorjunk le JOBBRA.

A kis ajtón előjövő sárkány tüzét védjük ki (TŰZ), és ugorjunk BALRA, Menjünk vissza, FEL az elejtett kardunkért, majd JOBBRA ugorjunk rá a sárkányra.

Ne sokáig élvezzük az utazást, ugorjunk BALRA, majd az időgépünkhöz érkezve azonnal teleportáljuk el magunkat (TŰZ).

Beethoven zongoráján landolunk. Ne kontárkodjunk bele a mester művébe, ugorjunk FEL. A macska elől meneküljünk BALRA és LE, kétszer JOBBRA, majd LE a könyvekre, s miután kivédtük (TŰZ) Mordread támadását, FEL. Még mindig nem hagy minket békén, irány tehát BALRA, utána LE a kupába.

A nyúkáló mancs elől húzódjunk JOBBRA és TŰZZEL üssük ki a kupa oldalát. Miután kijutottunk, ismét TŰZZEL meneküljünk el a macska fogai közül, s gyorsan távozzunk a gépünkkel (TŰZ).

A hajón először is BALRA ugorjunk el, s TŰZZEL ereszkedjünk le a vitorlán . Lent azonnal bújjunk LE a hordóba, majd JOBBRA folytassuk utunkat.

Ereszkedjünk JOBBRA, le utána a cápa elől meneküljünk FEL. Ott a kalóz ellen TŰZ és ismét FEL, s már mehetünk is tovább (TŰZ).

Az idő birodalmába érkezve csapjuk szét az életünkre törő órákat (kétszer TŰZ). A következő órák elől hajoljunk LE, majd TŰZ és ismét TŰZ. Az őrök elől fussunk BALRA.

A nagy órára másszunk FEL és ismét FEL, majd a belsejében JOBBRA, és FEL igyekezzünk. Rúgjuk be az ajtót JOBBRA.

Elérkeztünk hát a birodalom királyához. A varázslatok elől ugorjunk JOBBRA és FEL. Fussunk tovább, kétszer JOBBRA.

Végül megküzdhetünk hát a boszival. A sugár elől hajoljunk LE, majd tökrözzük vissza, BALRA. Most, hogy Mordread elporladt, szerezzük meg a gömböt: LE és kétszer JOBBRA, s gyorsan utazzunk haza (TŰZ). Ezek után már csak a HAPPY END maradt hátra.

Vári Zoltán



FOTÓ AMIGA



FOTÓ AMIGA



FOTÓ AMIGA

NINTENDO







Játéktermekbe járva, e gépek fantasztikus grafikáját látva biztosan sokan mondták már magukban: hej, ha nekem is lenne otthon egy ilyen játékom...Igaz, ami igaz, eddig nemigen találkozott az ember olyan, megfizethető géppel, ami szinte ugyanazt tudná nyújtani, amit mondjuk egy játékautomata. Azonban végre valahára hozzánk is elérkezett a nyugaton már régóta tartó Nintendo őrület. Egyre több bolt kirakatából vigyorog az emberre Mario, a Nintendo gépek ügyeletes hőse, és egyre több kissrác dönt úgy, hogy Amiga vagy C-64 helyett inkább valamilyen játékgépet kér szüleitől. Alighanem elérkezett a SuperNintendo ideje. Hogy mi is ez a SuperNintendo, és mennyi-ben jobb, mint bármelyik más számítógép? Íme néhány fontosabb jellemzője:nyolc csatornás sztereo hang, amilyet eddig legfeljebb IBM-n hallhatott az ember. Fantasztikus 3D-s grafika, amit egyébként egy külön chip tesz lehetővé. 32.000 szín, eddig legfeljebb reklámokban látott effektek.Különleges irányító, amivel még a legösszetettebb játékok is könnyen kezelhetők. Maga az alapgép, egy irányító és egy játék mindössze 20.000.-Ft-ba kerül, ami szerintem a gép adottságaihoz képest nem túl sok. Ugyanakkor van néhány dolog, ami viszont a Super-Nintendo ellen szól:hiába a viszonylag olcsó gép, a játékok elég drágák (6000-9000.-Ft)
SuperNintendo-ból, ki tudja miért, két verzió létezik, az egyik Európában, a másik pedig Amerikában terjedt el. Itt Magyarországon értelemszerűen az előbbit, azaz a PAL rendszerűt lehet kapni. Ez még nem lenne baj, de sajnos a legtöbb játékot Amerikában fejlesztik ki, úgyhgogy aki igazán friss programokkal akar játszani, az jobban teszi, ha sürgősen beszerez egy adaptert, aminek segítségével az amerikai játékokon is játszhatunk. A fentiek alapján már mindenki nyugodtan eldöntheti, hogy kell-e neki a gép vagy sem. Egy valamit azonban le kell szögezni: A SuperNintendo játékgép, tehát csak azoknak éri meg, akik tényleg csak játszani akarnak. Nekik viszont mindenképpen, hiszen nyugodt szívvel állíthatom: A SNES játékok a saját kategóriájukban egyszerűen verhetettlenek. Nincs töltögetés, nincs spritezavat, az akció mindig gyors, a legtöbb játék pedig minimum tíz mega adatot tartalmaz.Terveink szerint ezentúl minden hónapban jelentkezünk majd egy Super-Nintendo rovattal, amiben a legújabb játékokról igyekszünk majd kedves olvasóinkat informálni.







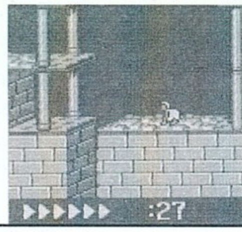
GAME BOY



Hi Game Boy Fans! Ezennel nemes egyszerűséggel bejelentem, hogy lapunkban beindult a Game Boy rovat. Bizonyára akadnak, akik értetlenül állnak az előtt, hogy kerül egy számítógépes újságba egy ilyen kis 'kvarcjáték'. Azonban tájékoztatnom kell mindekit egy kétségtelen tényről, nevezetesen, hogy kis hazánkban is terjed már egy újabb kór: a Game Boy őrület. Így hát mindenképp indokoltnak láttuk eme rovat beindítását. Egyébként azokat, akik e sorokat olvasva bosszúsan szisszennek fel, hogy már megint értékes oldalakat vesznek el az gépe elől, megnyugtathatom: Game Boyra nem lesznek 8 oldalas leírások, mivel erre a gépre nem sűrűn jelennek meg pl. Sierra stílusú anyagok. Akkor hát mik is lesznek itt? Nos, leginkább ismertetők, ugyanis például egy-egy játék kezelését teljesen felesleges leírni, mivel kalózkodás híján mindenkinek meg kell hogy legyen a gyári verziókhoz járó kézikönyv. Az ismertetőknek viszont remek hasznát veszik azok, akik vennének gépükhöz egy játékot, de még nem döntötték el, hogy melyiket. Ilyenkor szépen fel lehet lapozni a Game Boy sarkot, s miután megvan a kiszemelt játék, irány az 576 Shop, ahol az itt megjelent játékok nagy része megvásárolható. Nem is húzom tovább az időt, inkább nézzük, milyen anyagok vannak erre a hónapra!

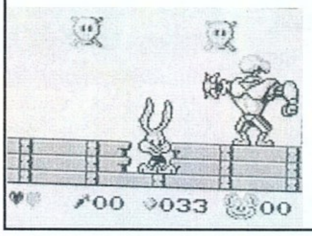
Prince of Persia

Jaffar a gonosz varázsló nem elégedett meg Perzsia Trónjával, de még a Szultán lányát is elfogta. A varázsló 1 órát adott a hercegnek, hogy önként engedelmeskedjen, mert ha nem, akkor meghal. A hercegnő utolsó reménysége most már csak a bebörtönzött kalandor, akit természetesen mi alakítunk. Feladatunk tehát: minél hamarabb kijutni a börtönből és kiszabadítani a hercegnőt. Ez az akció játék egyébként már elég régi, de Game Boyon csak nemrég jelent meg. A konverzióról el lehet mondani, hogy a gép képességei miatti különbségeket leszámítva, szinte teljesen ugyanaz, mint mondjuk az Amiga verzió. A játékot ezen a gépen is kiemelkedő animáció, és szép grafika jellemzi. A játszhatóság még javult is. Ez annak köszönhető, hogy pl. az ugráshoz kisebb nekifutás is elég, valamint hogy a pályák végén kódokat kapunk. Akik esetleg még nem ismernék a játékot, azoknak röviden a lényege: hősünkkel 12 pályán kell végigküzdeni magunkat. Minden pályán a kijáratot és az azt nyitó kapcsolót kell megtalálni. Utunk során számtalan kaput kell szintén kapcsolókkal kinyitnunk, szakadékokat kell átugornunk, vagy perzsa harcosokkal kell vívnunk. A játékról egy régebbi számunkban (1990/7.) már jelent meg egy leírás, így most a pályák megoldásaira külön nem térek ki. (Egyébként sem túl bonyolultak.) Azaz egyet, az utolsót most mégis megemlíteném, mert az egy kicsit tisztázatlan maradt. Az utolsó, 12. pályán a saját tükörképünk ellen nem szabad küzdenünk, hanem azonnal rakjuk el a kardot. Ezután egyesülünk a képmásunkkal, s elmehetünk balra a szakadékhoz. Nyugodtan lépjünk le, ugyanis talpunk alatt egy híd fog kialakulni. Most már csak Jaffarral kell megküzdenünk, s utána pedig a hercegnőt kell kiszabadítanunk. A játék Amigán a kedvenceim közé tartozott, s Game Boy-on is elnyerte a tetszésemet. Az egyetlen dolog, ami idegesített, az az idő múlása volt. Ezt azonban végül megoldottam a következőképp: a pályakódok 2., 5. és 6. számjegyét kicseréltem 1, 8, 0-ra, s így minden pályát 59 mp-cel kezdtem. Tehát pl. a 12. pálya kódja: 81638074, így már gondolom, mindenki tud boldogulni ezzel az anyaggal.



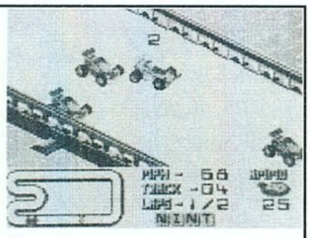
Tiny Toon Adventures

Mindig is szerettem a rajzfilmeket, s azok közül is leginkább a Hanah-Barbera féléket. Így természetesen szívesen láttam viszont az ismerős figurákat a Game Boyom képernyőjén is. A Konami új játékában, a Tiny Toonban is ilyen rajzfilmsztárok bőrébe bújhatunk bele. Babs, a nyuszilány úgy határoz, hogy elmegy színészetet tanulni a színházba, és híres sztár lesz, hiszen őt az isten is arra teremtette. Ezt meghallva a három vagány, Buster Bunny, a nyúl, Hamton, a malac és Plucky Duck, a kacsa, elhatározzák, hogy követni fogják Babs-et, hiszen tudják, hogy az út cseppet sem veszélytelen, mivel egy rakás gazfickó áll lesben, élükön Montana Max-szel. A játékmenet tulajdonképpen a szokásos mászkálós, Mario stílusú, számtalan kincsesládával, amelyekre ráugorva értékes dolgokhoz juthatunk. Hőseink nemcsak a lábukkal vannak felfegyverkezve, hanem különböző gyümölcsökkel, zöldségekkel is tudnak dobálózni. A játék közben nemcsak rossz fiúkkal, hanem barátokkal is találkozhatunk. Ilyen pl. az első pályán Dizzy Devil, aki egy alagutat ás majd nekünk. Utunk során néhány helyen egészen más stílusú bónuszpályákat is találhatunk, mint pl. a futóverseny, ahol akár a Gyalogkakukkal is megküzdhetünk, bár vele elég kevés esélyel. (Egyelőre nekem is csak egyszer sikerült ellene győznöm, mikor is valószínűleg csak célfotóval.) Az ilyen versenyekre néhány drágakő ellenében nevezhetünk be, s siker esetén értékes nyereményeket kapunk. A főbb pályák végén természetesen már ott várnak ránk a legkeményebb fiúk, Arnold a Pitbull, Armor, Wolverine, s végül Montana Max.



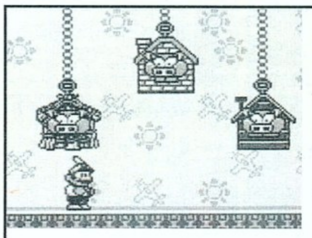
A játék grafikája nagyon eltalált. A szereplők egytől-egyig tökéletesen felismerhetők, s az animációjuk is szép. Kellemes zene teszi még élvezetesebbé a szórakozást. Kétségtelenül az egyik legjobb ilyen stílusú játék Game Boy-on.

SUPER R. C. PRO-AM



Mindig is szerettem volna egy kis Radio Controll-os autót, de valahogy mindig kimaradt az életemből. Nem gondoltam volna, hogy ez a kívánságom a Game Boy-om segítségével fog teljesülni. A címben az R. C. tehát a Radio Controllra utal. Ebből fakadóan a pályát féloldalt látjuk, s az irányítás egy kicsit furcsa lesz. Néhány kör megtétele után azonban ezt megszokhatjuk. A játékban összesen 24 pályán állhatunk rajthoz. A cél természetesen a versenyek megnyerése, de ha benne vagyunk az első háromban (azaz nem vagyunk utolsók) már továbbjutunk. A pályákon elszórva találhatunk extra alkat-részeket, amelyekkel a kocsink teljesítményét tudjuk növelni. Ha a versenyekben összegyűjtöttük a Nintendo betűit, azaz alul kiíródott a Nintendo felirat, újabb autót kapunk. Ebből három fajta van: R. C. Racer-rel indulunk, majd a Speed Demon következik, s végül a legjobb, a Spiker, ami után már csak a Nintendo kupa elnyerése maradt. Ellenfeleink ellen használhatunk hátrafelé bombát, előre pedig rakétákat. (Ezeket a fegyvereket út közben, szintén a pályáról vehetjük magunkhoz.) A versenyben azoban természetesen nemcsak bonus cucokkal, hanem kellemetlenebb dolgokkal is találkozhatunk, úgy mint víztócsákkal, olajfoktokkal, vagy a kocsinkat lassító homoklerakódásokkal.

Egy szóval, minden benne van ebben a játékban, ami '93-ban elvárható.



SUPER MARIO LAND 2 - 6 Golden Coins

Ki ne ismerné Super Mariot a világ legnépszerűbb videojáték-figuráját. (Bár ezt lehet hogy néhány Sega tulajdonos vitatja.) Amikor a Super Mario Land első része kijött Game Boy-ra, egy jó ideig felállította a mércét a mászkálós játékok terén. Ám nemrégiben megjelent a második rész, s nyugodtan állíthatom, hogy azt a bizonyos mércét legalább a duplájára, hanem a triplájára emelte fel. A játék egyszerűen gyönyörű, s fantasztikus megoldásokat tartalmaz. A játékban Wario fogja megkeseríteni az életünket, aki minden tekintetben ellentéte Marionak. Wario nemcsak hogy kirúgta Mariot a kastélyából, de Mario Land összes teremtményét Mario ellen fordította. Marionak a címben említett 6 aranypénzt kell megkeresnie ahhoz, hogy visszanyerje hatalmát a birodalma felett. A játékmenet természetesen a szokásos: oldalt scrollozó pályákon kell rengeteg változatos ellenség között végigugrálni, s közben a kincsesládákból értékes dolgokat kifejelni. Azonban a terep sokkal nagyobb, több, és szebb, mint az előző részben, s a szigeten olyan sorrendben kalandozhatunk, ahogy akarunk. Tehát a játékot szinte lehetetlen megunni. A 6 érme - hogy ne legyen túl könnyű a dolgunk - 6 különböző világban van elrejtve, így Marionak a víz alatti úszkálástól kezdve az űrsétáig számtalan dologban kell részesülnie a siker érdekében. S most jön az igaz csemege: ha már idegeinkre ment Mario, Game Boy-unkat nyugodtan kapcsoljuk ki, s vegyük ki a Mario kazettánkat, ugyanis valamilyen fajta kimentésnek köszönhetően a játékot következőnek ugyanott folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

A grafika tehát remekbe szabott, a scroll szép sima, s a zene is hangulatos. Nem is tudom, hogy lehet-e ebben a stílusban még jobbat alkotni. De hát azt hiszem, majd a Super Mario Land 3-ban meglátjuk.

TASK FORCE 1942



Takayosi Ytakunak rossz érzése támadt: furcsa, de ugyanakkor ismerős hangot hallott a tenger felől, amint az Akyra fedélzetén mindennapi körsétáját tette. Gyanúját máris igazolta a hajótól néhány méterre csobbanó lövedék. Ytaku tudta, hogy újabb lövések fogják követni az előbbit. Pillanat alatt végiggondolta helyzetét, kiáltott, s hasravágta magát a fedélzeten: jól számolt, rakéta csapódott be a hátsó raktérbe... majd egy következő, ami vele is végzett.

Ismét egy örökéletű szimulátort sikerült készítenie a Microprose-nak és ez a Task Force. Mint a nevéből is kiderül, a témája a II. világháború Csendes óceáni csatái Amerika és Japán között. Most itt az alkalom, hogy a legnagyobb ütközeteket ti nyerjétek meg a Guadalcanalnál! Túlszárnyalhatjátok a legnevesebb parancsnokok stratégiai képességeit, elveszettnek hitt csatákat nyerhettek meg! Remélem sokan kedvet kaptok egy kis háborúsdira a Csendes óceánon - persze csak a képernyőn. Feladatunk nem egyszerű lövöldözés az ellenfél hajóira, hanem pontos stratégiai tervet kell kidolgoznunk, mert csak így nyerhetjük meg igazán profi módon a csatákat. Mivel még csak 1942-őt írunk, mindkét fél esélyes a győzelemre, akár az amerikaiak, akár a japánok oldalán szálltunk hajóra. A játékhoz nem árt egy 386-os gép, VGA, s minél több EMS. Ha esetleg a hangkártyát szeretnénk installálni, Install -S -T-vel tehetjük meg. Megjegyezném, hogy itt, az Install menüben érdemes bootdisket készíteni, mert sima Winchesteres indításnál a memória beállításoktól függően kiakadhat a játék. Miután megtekintettük a Microprose már-már fogalommá vált logóját, s a csodálatos intrót, egy főmenüben találjuk magunkat. Nézzük meg mit is tartalmaz ez:

Kezdjük a végéről: A 'Quit Task Force"-ikon a kilépésre szolgál. A "Resume Saved Game"-el előző állást tölthetünk vissza. A Simulated Encounter"-el egy inkább csak lövöldözős szimulátorba csöppenünk, ami főleg gyakorlásra jó. Következő pont a "Guadalcanal Campagin", amivel egy erősen stratégiai játékot játszhatunk, s végül jön az igazi csemege: a "Historical engagement", melynek segítségével történelmi hűséggel felelevenített Csendes óceáni csatát bonyolíthatunk le.

SIMULATED ENCOUNTER

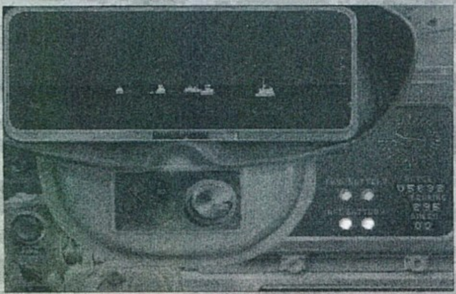
Ha ezt a pontot választjuk, első dolgunk kijelölni, hogy melyik fél oldalán állunk. Jómagam az amerikaiakat választottam, úgyhogy leírásom is inkább az ő hadműveleteikről fog szólni. Ezután a következőket láthatjuk: "Build American Task Group" és "Build Japanese Task Group". Ezek segítségével a két fél hadiflottáját építhetjük fel a következő módon: a data pont alatt láthatjuk rendre a kapitány nevét, a hajó osztályát (ez arra vonatkozik, hogy szállítóhajó, torpedóromboló, cirkáló, stb.), sebességét, esetleges sérüléseit, 1. ágyú adatait, 2. ágyú adatait, torpedó méretét, ha van, a radar típusát, ha van. A bal alsó listából választahatjuk ki a flottát. A flottában szereplő hajók neve a jobb oldalon látható. Ezután ki kell választanunk az admirális nevét, majd visszatérünk a menübe. Ha mindkét fél flottája készen áll, a Select Location-ponttal a csata színterét határozhatjuk meg egy térképen, ahol a startpontot és célpontot kell kitennünk. Ha megvagyunk, a Finished Location-nal fejezhetjük be az útvonaltervet. A Choose New Time-al a csata időpontját adhatjuk meg. Sooner-korábban, Later-későbben, Done-rendben. Ha minden komplett, indulhatunk is a "Begin Engagement"-el.

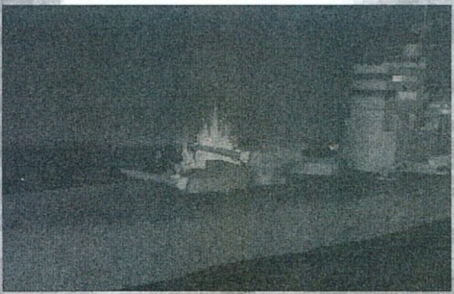
Ezután állíthatjuk be a nehézségi fokozatot: **Visibility**; az ellenfél láthatósága; **Reports**; üzenetek pontossága; **Crew Fatigue**; a legénység hangulata; **Ammunition**; a muníció véges-e; **Torpedoes**; a torpedó véges-e ; **Friendly Fire**; a társaink eltalálhatnak-e. Ha evvel is megvolnánk, irány az óceán.

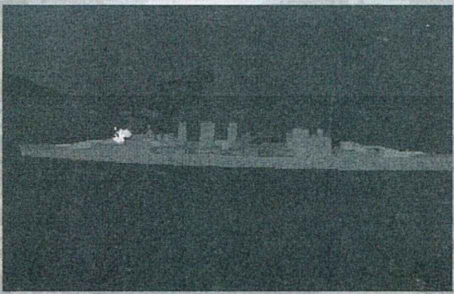
A hajó részei (az irányító egységek nagyrésze egérrel is elérhető, de a funkcióbillentyűkről kényelmesebb):

F1- Irányítókabin. Itt állíthajuk be hajónk sebességét az Engine Telegraph-ra clickelve. A Ship's Whell szolgál az irány beállítására, a Chart-ra clickelve pedig a térképre jutunk. **F2- A térkép.** Itt van a legtöbb dolgunk a játék folyamán. Innen irányíthatjuk az amerikai egységeket, vizsgálhatjuk meg a sérüléseket, dolgozhatunk ki támadási stratégiákat. A Z-X gombokkal egy kiválasztott területet nagyíthatunk; a + és - gombokkal pedig az idő múlását gyorsíthatjuk. Ha ellenségre clickelünk, leolvashatjuk annak nevét, osztályát, sérülését, sebességét és irányát.

Ha saját hajóinkra clickelünk egy kicsit más a helyzet: először egy nagyobb csoportot jelölünk ki, akik egy osztályba tartoznak. Ha a megjelenő kis ablakban az "**Enter Flagship**"-re clickelünk, beszállunk a vezérhajónkba, a "**Take Command**"-al pedig parancsokat osztogatunk a csoportnak. **Set speed**: a sebesség beállítása; **Turn into Column**: oszlopba haladás (itt lehet más alakzatba beállítani a flottát); **Set heading: all ships turn**: menetirány az összes hajónak, egy iránytűvel kell beállítani; **Fire at Will-Cease fire**: tüzelés-tüzet szüntess; **Fire Torpedoes-Hold Torpedoes**: torpedó bevetés-torpedókat pihentetni. Ha a csoporton belül egy







még kisebb csoportra clickelünk, a következők jelennek meg még az irányítópanelen: **Lay smoke**: füsteresztés; **Independent action-Rejoin TG**: önálló akció-csoportos akció.

Most már ki tudunk választani csupán egyetlen hajót a csoportból. Ha ez a helyzet, a következő szövegek közül is választhatunk: **Fire starhells**: lövés (ha ezt választjuk ki kell jelölni az ellenséges célpontot). **Torpedo fire**: mint az előbb, csak torpedóval; **Target ship**: a célpont kiválasztása; **Searchlight on-off**: keresőfény ki-bekapcsolása. Ezek ismeretében mindenki kedvére irányíthatja a flottáját. **F3-Ágyúk.** Ha itt vagyunk, érdemes egérvezérlésről áttérni a billentyűzetre, ami oly módon megy, hogy a kereszttel a képernyő alján lévő bemérőre clickelünk. Itt is a Z és X-el nagyíthatunk-kicsinyíthetünk, a cursorgombokkal pedig bemérhetjük az ellenfelet. Ha 90-fokos fordulót szeretnénk tenni, nyomjuk be a NumLock-ot, csak ne felejtsük el kikapcsolni. Egy hajó akkor van jól bemérve, ha a teleszkópban nem villognak a kis piros nyilacskák, melyek azt jelzik, merre kell tekerni a bemérőt, hogy pont tűztávolságban legyenek. Az ellenséges hajó azonosítása a "3"-as gombbal történik. A "8"-as gombbal állíthatjuk be a lövedék típusát, a "space"-szel pedig az ágyú hőmérsékletmérőjének világítását (vigyázzunk, ne melegedjen túl a cső, de ha túl hideg, az sem jó.) Az enterrel tüzelhetünk. A jobb oldalon láthatjuk az célpont távolságát (range), helyzetét (bearing), sebességét (speed), s a tüzérségi ütegek állapotát (piros, ha tönkrement, sárga, ha töltenek, zöld, ha lőhetünk). **F4-külső nézet. F5- torpedók.** A cursorgombokkal mozoghatunk, a "space"-szel befoghatjuk az ellenfelet, az enterrel kioldhatjuk a torpedót. A célpont adatai - hasonlóan az ágyúhoz - a jobb alsó sarokban láthatóak. **F6- távcső.** Z-X a zoomolás, a mozgás mint az ágyúnál. **F7-Damage.** A hajó állapotjelzője. Az egyes részek mellett álló pontok színe jelzi azok állapotát. **F8- Save. F9-Load. F10- A felbontás állítása:** a nyomdokvízé (wakes), a hullámoké (waves), a hajóé (ships).

GUADALCANAL CAMPAGIN

Ez a játék stratégiai része. Az indítás a csapatkreáláson kívül megegyezik a szimulátorrészben ismertetettel. A feladatunk itt már összetettebb: visszafoglalni a Henderson Field környékét a japánoktól. Itt a térkép is egészen más, s harcolnunk sem fontos az ellenfél ellen. A mi központunk Espiritu Santo, ahonnan irányíthatjuk az egységeinket. Ha valamire ráclickelünk a térképen, általános információt olvashatunk róla: elhelyezkedése (iránya), sebessége (hajó), sérülés, ott tartózkodó emberek száma, raktárkészletek, légi csoportok száma.

A szárazföldi helyszíneknek adható utasítások: **Air Search**: légi keresés, válasszuk ki a gép fajtáját, s hogy hányan induljanak el felderítésre. Ez azért fontos, hogy tudjuk, hol vannak az ellenfél csoportjai. **Available Ships**: a szabad hajók nevei.

Edit task group: TG összeállítása ugyanúgy, mint a szimulátor résznél. **Supply Mission**: árut elhozni a Henderson Fieldről. Ha ezt választjuk: **Select Task Force**: kiválasztani, melyik flottával indulunk; **Select Admiral**: admirális választás; **Edit Waypoints**: az útvonal megváltoztatása; **Specify Cargo**: beállítani, mit hozunk el a nyilak segítségével. **Patrol mission**: őrjárat, almenüit lásd a S.M-nál, egyedüli plusz a patrol time, azaz az őrjárat ideje.

Bombard Mission: Az ellenfél szárazföldi egységei elleni támadás. Almenüit lásd a S.M.-nál. (Ha mindent beállítottunk, a küldetést jóváhagyni az ablakok bal felső sarkában levő kockára clickelve tudjuk).

Ha mozgó vizi csoportra clickelünk, a következőt látjuk: **TF info**: info a flottáról. **Set TF speed**: a flotta sebessége. **Change TF waypoints**: a csoport útvonalának megváltoztatása.

Set TG Inf.: a flotta alakzatát állíthatjuk be, a felállás nevére clickelve(nem láttam sok hasznát).

Send TG Home: hazaküldeni a flottát. **Terminate Mission**: A misszió lefújása. Ha a flottánk ellenséggel találja magát szembe, a prog-ram megkérdi, kívánunk e harcolni (command), vagy nem (observe). Ha harcolunk, az ugyanúgy megy, mint a szimulátor-résznél. Ne felejtsük el használni a +, - időgyorsítót!

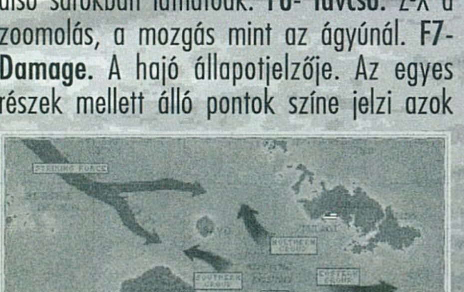
Amerika két megoldás között választhat: Vagy keresztet vet egész távolkeleti jövőjére, vagy pedig legyőzi Japánt.

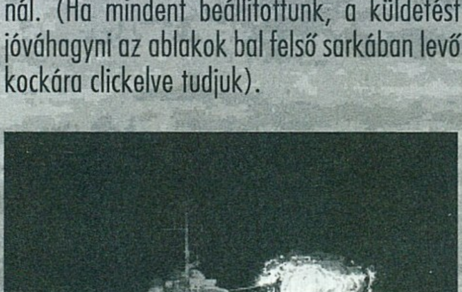
HISTORICAL ENGAGEMENT

Ez a játék legklasszabb része: Ki kell választanunk melyik csatát kívánjuk lefolytatni, majd egy vázlatot láthatunk a seregek helyzetéről, s indul a harc. Az egész egyébként ugyanolyan, mint a szimulátor részben.

Egyszóval a TF 1942 egy nagyon frankó játék. Aki egy kicsit is kedveli a hadihajókat, feltétlenül próbálja ki. Mit lehet még mondani?? Élethű grafika, tökéletes hanghatások (a zenével nem vagyok kibékülve), csodálatos játékmenet - ahogy azt már a MicroProse-tól megszokhattuk.

Koronczai Gáspár





ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	97%
hang \ zene	-	-	63%
játszhatóság	-	-	98%
összesen	-	-	95%

Holiday games

... Napsütötte, déli táj... Forró, lágy levegő... Langyos tengervíz mossa a sárga, homokos tengerpartot... A tenger hullámainak halk moraja hallatszik... Néhány ember halk beszéde szűrődik ki a pálmafák árnyékai közül, akik szokásos ebéd utáni sziesztájukat töltik, csupa élvezettel. Nyugágyukban, hanyatt dőlve, csukott szemmel szívják magukba a tenger sós illatát, miközben jéggel dúsított Martinit szopogatnak... Csokoládébarna lányok legyezgetik őket hatalmas pálmafa-levelekkel... Maga a paradicsom... De hirtelen, egy hangszórókkal és hangfalakkal felszerelt homokjáró vonul végig a tengerparti sávon, ricsajozva futó gyermeksereg kíséretében, rajta néhány testes, mindenre elszánt parti őr ordít a mikrofonba: - Holiday Games! Holiday Games! ... Tisztelt Vendégeink! Elérkezett az idő, hogy megkezdjük idei "Szünidei Játék"-unkat. Mindenkit szeretettel várunk a mólónál a benevezésre, hogy elnyerhessék azt a gyönyörű hajót, amely várja önöket!

Szó ami szó, sokan kapnak a lehetőségen, nekünk is meg kellene próbálnunk...

Nos, ezt könnyen megtehetjük, csak meg kell szerezni ezt az újdonságot minél előbb! A HOLIDAY GAMES a Flair Software kiadásában látott napvilágot az új év slágereként, egyelőre még csak a C64-es gépen. A nagy hírverés ellenére kis csalódást okozott számomra, mert a játék nem üti meg azt a színvonalat, amelyet én elvártam a kiadójától. Tény, a játék roppant ötletes, nagyon eredeti megoldásokat is tartalmaz, legalábbis ehhez hasonló "olimpia" szerű játékot még nem láttam. Sok örömteli pillanatot is szerzett számomra annak ellenére, hogy elég kevés szituációt, színteret kínál a játékos számára. Összesen hat különböző szituációban kell megállni a helyünket, ha mindegyiket teljesítjük, akkor mondhatjuk magunkat igazi, vérbeli "Vakációsnak"!



Elsőként otthon kell bizonyítani. A családunk ránk bízta a legpitiánerebb melót: pakoljuk be a csomagokat a kocsiba, bizonyos idő leforgása alatt, lehetőleg minél többet! Természetesen mint minden pályán - itt is a joystick-kal irányíthatjuk a szereplőnket: "jobb" és "bal" a mozgás, "le+tűz" a felvétel, a "tűz" pedig be- illetve lerakás. Jó rohangálást srácok!

A következő pályán a búvárkodás szépségével és gyönyörével ismerkedhetünk meg. Hősünk igen gyorsan átvedlett békává, a víz felszínén taposva vár reánk. Nos, vegyünk egy mély lélegzetet (jobbra-balra húzogatva a joy-t!), majd merüljünk le úgy, hogy lefelé rángicáljuk a joystickot. Ha leérünk a tengerfenékre, túrjunk bele az iszapba, vegyünk fel egy köcsögöt és vigyük fel a felszínre. Ezt csináljuk addig, amíg el nem fogy az időnk, mivel a cél az, hogy minél több múzeális értékű edényt mentsünk meg az iszaptemetőtől. De mindig ügyeljünk a levegőtartalékunkra. Nem a legszebb halálnem a fulladás!

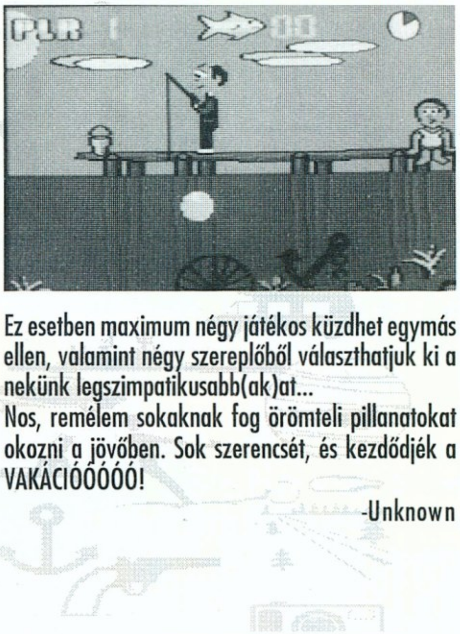
Elérkeztünk egy nagyon érdekes versenyszámhoz, a "távköpő" versenyhez. A szurkolók körülállnak minket, hogy láthassák a szájképzés útján nyert mesteri művünket. Versenyzőnk boldogan integet és vár a kezdésre. A "tűz" megnyomása után, a szokásos "jobb-bal" joystick rángatással ingerelhetjük magunkat, majd kis idő elteltével megjelenik egy mozgó nyíl, ezzel határozhatjuk meg a "lökés" szögét. Az igazság az, hogy nekem személy szerint nem nagyon sikerült produkálnom magam ebben a versenyszámban, de fel a fejjel, biztosan születnek szép eredmények!

... Nagyon meleg van. Legalábbis itt. Kellemesebb lenne a hűsítő tengerben folytatni! A következő pályán már csobbanhatunk is... ó, ó! Néhány cápa és néhány tréfás kedvű, búvárkodó gyerek - tengeralattjárónak álcázva - próbál minket megzavarni! Jobb lenne innen elhúzni, mielőtt letelne a maradék időnk. Csak az a nyomorult kacsaúszógumi akadályoz minket, emiatt meg kell próbálkoznunk némi kapálózással... Próbáljuk a joystickot körkörösen, az óramutató járásával megegyező irányban mozgatni. Na, lám ha ügyesek vagyunk, talán elvergődhetünk a célig, de lehetőleg törekedjünk minél messzebbre jutni!

... A tengerben sok a hal. Halász szezon lehet vagy legalábbis kifogyott az ötletekből a szálloda szakácsa, mert elküldenek minket egy kis hal lesre. Egy jókora horgászbot az eszköz és egy kopoltyús kukac a segédünk, aki szemmel láthatólag nagyon jól érzi magát a vízben. Túl jól... A halacskák természetesen a vízben úszkálnak, jó mélyen, már csak ki kellene valahogy fogni őket. Hm... A bot alsó végén van egy orsó, amely összeköttetésben van a vezér-kukaccal egy damilon keresztül. Igen! Csapjunk a lovak közé! Szúrjunk ki azzal a nyomorult féreggel, nagyon boldog, sokat mosolyog, irul-virul, de nem sokáig! Erőszakoskodjunk egy kicsit a csalival, ha betörjük, talán engedelmeskedni fog... Nos, tartsuk nyomva a "tűz"-gombot, valamint körözzünk az óramutató járásával megegyező irányban a joy-jal! Máris megmozdult a fenevad a tengerfenék felé, ha túlságosan leeresztettük, akkor a másik irányba körözve segíthetünk a magasabban úszó halaknak észrevenni a csalit. Jobbra, illetva balra futkározhatunk a pecabottal, némi kapás reményében. Ha szerencsénk van, akkor valamelyik víziteremtmény csak ráharap, és máris a serpenyőben tudhatjuk az áldozatot! Csak arra az egyre vigyázzunk, hogy a jobb felső sarokban lévő agrárollóban lévő, mezőgazdasági termelés ki ne szorítsa az ipart, mert ez esetben abbahagyhatjuk a vadászatot és mehetünk beszámolni a séfnek a napi fogásról...

A sikeres horgászat után némi nyugisabb elfoglaltság vár ránk a bárban... Az utolsó próbatétel: Meg kell mutatnunk a többi pupáknak, ki is valójában a parkett ördöge?! ... Szól a zene, villognak a fények, hosszú combú bombázók várnak epekedve, szívószállal a szájukban, koktéljukat szopogtatva, a szálló vagányára, aki majd megmutatja nekik, mit tanult a magyar discokban. Egyik tag tán túl sokat vedelt, vagy tán nem rajong az efféle mulatságokért, de mindenesetre elmerült poharának fenekében és ránk sem hederít... De sebaj! Majd mi megmutatjuk! ... Igen! Már szólítanak is minket, hősünk előlép a függöny mögül és megindul a parkett felé. Ott megáll. Ezek után már mi irányíthatjuk a szereplőt, lehetőleg ne álljunk ott mint a cövek, próbáljunk valamilyen figurát bemutatni a közönségnek. Kavarjunk valamit a joy-jal mind a 8 irányba, esetleg használjuk néha a "tűz"-gombot, így felvehetjük a legidétlenebb pózokat is... Ha elesnénk, akkor pattanjunk fel, mintha mi sem történt vona, és folytassuk a műsort. Egy idő után a zsűri megúnja a produkciónkat és egy "WELL DONE!"-nal megdicsérve visszazavar minket a helyünkre még akkor is, ha semmit se produkáltunk az elesésen kívül. Nagyon elnézőek vagy szeretnének egy kis önbizalmat önteni belénk.

Végül is a játék célja az, hogy minél több pontot gyűjtsünk össze a lehetőségeinkhez mérten, eszerint osztozhatunk a dobogós helyeken a játék végén... Természetesen mindegyik pályát ki lehet próbálni a verseny előtt a Training opció keretein belül. Érdemes először begyakorolni a versenyszámokat. Ha úgy érezzük, hogy már minden megy nekünk, akkor ezt próbáljuk ki élesben.



Ez esetben maximum négy játékos küzdhet egymás ellen, valamint négy szereplőből választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabb(ak)at...

Nos, remélem sokaknak fog örömteli pillanatokat okozni a jövőben. Sok szerencsét, és kezdődjék a VAKÁCIÓÓÓÓÓ!

-Unknown

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	80%	-
hang \ zene	-	74%	-
játszhatóság	-	85%	-
összesen	-	83%	-

BATTLE CHESS 4000

Sakk - de milyen ?! A Battlechess 1-2-3 után most itt a 4000. Mint sakk, nem nagy szám, de az animációk és grafikák turmixa hangeffektekkel ízesítve - hm... így má valami. Képzeljetek el egy 640*480-as felbontást, a 256 szín teljes kihasználásával! És ez mind semmi. Minden sakkfigurának különböző az animációja a harcokban, sőt még a harcmodorát még az is befolyásolja, hogy kivel áll szemben. Tehát a BC 4000 elég "nagykutya" ilyen szempontból. Aki szeret sakkozni, s a jó poénokat sem veti meg az feltétlenül szerezze be! Akkora gegek vannak benne, amiket feltétlenül látnotok kell. Például amikor két bástya harcol egymás ellen, a figurák transzformer alako öltenek, és egymásra támadnak. Miután mindketten "kinyíltak", elkezdődik a harc: nehézfegyverzet ki a fehérnél, majd a feketénél is, aztán rakétavetők meg egy vadászpuska is előkerül valahonnan, meg még sokezernyi brutális fegyver. Aztán jön a megoldás: a támadó előkap egy fabotot, s kihúzza a másik lábát. Persze ezt látni kell, leírva 0, azaz nulla. Az irányítás egérrel az igazi, de billengyűzetről is megy (beírni honan hova lépünk). Még van néhány kezelőgomb is, amit az ALT+ megfelelő billentyűvel érhetünk el: ALT+L: játékállás betöltése; H: segélykérés; N: új játék kezdése; Q: kilépés; T: erősség beállítása, egyéb menük (sakktorna, ki ki ellen, stb); I: a sakktábla formája; S: a két játékos megcserélése; B: utolsó lépés vissza. Mit lehetne még mondani a BC 4000-ről? Játszani kell, nem pedig beszélni róla. .G.


FOTÓ PC


FOTÓ PC


FOTÓ PC


FOTÓ PC


FOTÓ PC


FOTÓ PC

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	P
grafika	-	-	9[illegible]
hang \ zene	-	-	8[illegible]
játszhatóság	-	-	9[illegible]
összesen	-	-	9[illegible]

CARNAGE


FOTÓ AMIGA

A Zeppelin Games játékai valahogy nem tartoznak a kedvenceim közé, és ezzel nem hiszem, hogy egyedül vagyok. Legújabb játékuk a Carnage betöltésekor azonban egész kellemes csalódás ért. A cég neve és a Carnage cím hallatán az ember leginkább egy újabb mászkálós tucatjátékra gondolna, azonban ezúttal egy vérbeli autóversenyről van szó. Igaz, a játék színvonala ugyan nem éri el a Super Cars II-t, mégis leginkább ahhoz hasonlítanám. A pályát tehát itt is felülről, madártávlatból látjuk, amely azonban itt csak egy képernyőt foglal el. A versenyen összesen négy autó indul, s a cél természetesen az első hely elérése. Mind a tizenhat pályát tehát úgy teljesíthetjük, hogy ha mindig egy "emberi" irányítású játékos nyer. Erre a legegyszerűbb módszer az, ha mind a négy játékost "emberi" irányításra tesszük, ugyanis erre is van mód. Azonban még ilyenkor sem biztos a győzelmünk, mivel van még egy ellenfelünk: az idő. Ha ez letelik, úgy hogy senki sem ért célba, a bajnokság ugyanúgy véget ér, mintha egy gépi játékos nyert volna. Egy-egy futam végén helyezésünktől függően díjazzák a teljesítményünket, amelyből pedig extrákat vehetünk a kocsinkhoz. Ezek az extrák a következők: Jobb minőségű kerekek - a kormányozhatóság érdekében. Nagyobb motor - a magasabb végsebesség eléréséhez. Kettős porlasztó, dupla kipufogó - a jobb gyorsulás érdekében. Nitro - a turbó sebességhez. Aknák - borsot törni az ellenfeleink orra alá. Verseny közben a nitrot a joy előre nyomásával tudjuk használni, aknásítani pedig a hátra húzásával tudunk. Azt, hogy egyáltalán van-e még aknánk, az ARMED melletti LED-ek segítségével tudhatjuk meg. Mint már említettem, a program Amigán nem rossz, tulajdonképpen jónak mondható. Ami érdekesebb azonban, az az, hogy a játékot C64-re is megírták, s nyugodtan állíthatjuk, hogy a gép lehetőségeihez képest jobb mint a 16 bites változat. Tehát ne habozz, nevezz be a versenyre, s figyeld feszülten a zöld lámpa kigyulladását!


FOTÓ C-64

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	73%	85%	-
hang \ zene	69%	69%	-
játszhatóság	78%	86%	-
összesen	74%	83%	-

DUNE II

THE BUILDI OF A DY

A Dűne első része olyan sikreket ért el, hogy a történetet folytatni kellett. Igaz, a mostaninak már nem sok köze van a könyvhöz és annak nálunk megjelent folytatásához. Azonos azonban a helyszín, a mellékszereplők, és most is a fő cél a bolygó teljes meghódítása és ezáltal a fűszerkereskedelem teljes ellenőrzése.

Az első két szinten feladatunk némi fűszer összegyűjtése lesz. Ezek a pályák tulajdonképpen minden lövöldözés nélkül teljesíthetőek, egyetlen dolgunk az épületek és a munkások megvédelmezése. A következőkben viszont a védekezés már kevés a sikerhez, hiszen itt már a továbblépéshez az összes ellenséget meg kell semmisítenünk, épületeiket földig kell rombolnunk. A 3 - 6 szinteken mindig csak az egyik ellenséges házzal (és néha az uralkodó katonáival) találjuk szembe magunkat. A hetedikben már mindkét ellenfél egyszerre jelenik meg, az utolsó csatára pedig Frederick császár, az uralkodó zászlaja alatt egyesülnek, s támadják meg kis csapatunkat.

A csaták mindig egy újabb, téglalap alakú területen folynak. A kép közepét ennek a tájnak a kinagyított része foglalja el, a jobb alsó sarokban pedig a teljes terület térképét



látjuk. Mivel a homokbuckák kezdetben számunkra teljesen ismeretlenek, ezért egy kis résztől eltekintve a nagyított rész és a térkép teljesen fekete. Később, ahogy embereink járják a vidéket, felfedezik a környéket, egyre nagyobb részek világosodnak ki a képen is.

A térképeken a sziklákat szürke, a homokot sárga, a fűszert pedig a homokon elszórt piros foltok jelzik. Az egyes házak, az uralkodó és a fremen katonák házait, egységeit szintén színük alapján különböztethetjük meg. A kisebb rajzon néhol kis piros pontokat is találunk, melyek a nagyításban homokszínű körökként jelennek meg, s melyek fűszerrel teli gödrökre hívják fe figyelmünket. Ahhoz, hogy a bennük található fűszert kibányászhassuk, először valamelyik értéktelen emberünket vigyük a lyuk fölé. Ekkor a lyuk nagy robajjal beszakad, s a környéket ellepi a rengeteg fűszer.

A szintek kezdetén mindig kapunk egy épületet (Construction Yard), amelyben a többi épület alkatrészeit előállíthatjuk, néhány katonát, melyek száma és ereje a pályáról pályára változik, valamint egy kis kezdőtőkét, amely éppen elég a munkálatok megkezdéséhez. Menet közben pedig néhány újabb katonán kívül semmi külső segítségre nem számíthatunk.

A játék irányításához mindent nekünk kell csinálnunk. Bár a katonák egy ellenséget meglátva maguktól gyenge védekezésbe kezdenek, a hatékony választ itt is nekünk kell megadnunk (ezért sok épület és katona ... az események úgy felgyorsulnak, hogy érdemes a játék sebességét csökkenteni). Ahhoz, hogy bármelyik egységünknek, legyen az épület vagy katona, parancsot adjunk, először meg kell őt keresnünk. Ekkor az a leggyorsabb, ha a kis térképen rábökünk arra a helyre, ahol remélhetően megtaláljuk. Ezután a nagyításban jelöljük ki a kívánt egységet, s a kép jobb szélén máris megjelenik az egység képe (így az ellenség erőiről is kaphatunk némi információt). A kép melletti színes csík az egység állapotát mutatja. Amíg ez zöld, addig nincs nagy baj, a sárga és a vörös viszont már az egység közeli végét jelzi. A harci járművek állapotán csak a magasabb szinteken megjelenő javítócsarnokokban tudunk segíteni, az épületeket viszont bármikor megjavíthatjuk (feltéve, hogy elegendő fűszer áll rendelkezésünkre raktárainkban). Ha valamelyik épületünk megrongálódik, képe alatt megjelenik a REPAIR felirat, melyet megnyomva azonnal megkezdődik a javítás.

JÁRMŰVEK, FEGYVEREK:

A járművek és katonák irányítását a kiválasztásuk után jobboldalt megjelenő menüben intézhetjük el. Az egység mozgatásához először nyomjuk meg a MOVE gombot, majd a nagyított térképen jelöljük ki a célt. Ha a célpont nem látszik a képen, a nyilat vigyük a rajz keretére, így a látható részt a megfelelő irányba görgethetjük. A katonák másik fontos tevékenysége a támadás. Mivel embereink amikor meglátják az ellenséget, maguktól nem támadnak rá, hanem egyszerűen csak védekeznek, ezt a parancsot nekünk kell kiadnunk. Ehhez nyomjuk meg az ATTACK gombot, majd a képen jelöljük ki az ellenség valamelyik egységét. Az ütközetekbe célszerű összes katonánkat bevonnunk, hiszen a túlerő mindig gyorsabban hoz eredményt és katonáinkat sem viseli meg a harc annyira. Érdekes, hogy egy támadó egység mindaddig követi ellenfelét, amíg az el nem pusztul. A támadás céljának kijelölésekor két dologra kell vigyáznunk: Az egyik, hogy ne jelöljük ki saját katonáinkat vagy épületünket, mert emberünk gondolkodás nélkül szétlövi a gyanútlan célpontot. A másik, hogy bizonyos fegyvereknél nem szerencsés, ha közte és a cél között saját egységeink is vannak, hiszen a lövedékek ezeket is rongálják.

Amikor katonáink semmi parancsot nem kapnak őrködni kezdenek. Erre a mozdulatlanságra mi a GUARD paranccsal szólíthatjuk fel őket. Végül amikor egy katona ereje végéhez közeledik, a legjobb megldás a visszavonulás (RETREAT)

A járművek között speciális szerep jut a harvestereknek, hiszen ezek a gépek gyűjtik össze a homokból a fűszert. A HARVEST parancs kiadása után a lelőhelyre irányíthatjuk, a RETURN utasítással pedig visszarendelhetjük a bázisra őket. Fontos, hogy amikor valamelyik harvesterünket kijelöljük, a kép tetején egy felirat folyamatosan tájékoztat, hogy a jármű hány százaléka telt meg. Sajnos ezek a gépek miután a bázison kirakták tartalmukat gyakran nem folytatják a munkát, hanem várnak a következő parancsra. Emiatt állandóan figyelni kell rájuk, ha nem akarjuk, hogy megszakadjon a termelés.

Egy másik érdekes jármű az MCV. Mivel az épületek az energiát és a működésükhöz szükséges összes nyersanyagot egymástól kapják, ezért kezdetben egy új épületet csak egy másik szomszédságában építhetünk (az épületeket legalább betonlapoknak össze kell kötniük). Ez a megszorítás azonban erősen korlátozza a terjeszkedést, hiszen két sziklacsoportot elválasztó homoksávot így nem hidalhatunk át. Ezen a problémán segítenek az MCV-k melyek a terület bármely új helyén újabb, az elsőtől független központi épületeket képesek





FOTÓ PC

létrehozni (DEPLOY parancs).

A gyalogos katonák (Light Infantry) és a kisebb, könnyebb fegyveres járművek, mint a Trike, a Quad és a Combat Tank háborúban csak az alacsonyabb szinteken használhatók. Később azonban igazi feladatuk csak a terület felfedezése lehet, ezért nm is érdemes ilyeneket nagy mennyiségben gyártanunk. Ellenfeleinknél ennek a tűzerőnek a megfelelője az Ordos Raider.

Háborúban sokkal hatékonyabb a Heavy Trooper és a Sardaukar, hiszen ezekben egy csapatnyi igen jól fegyverzett katona található. Az egyetlen probléma, hogy ilyen egységeink az Atreidesek oldalán csak az utolsó szinten, a fremen harcosok képében lehetnek, s irányítani őket sem tudjuk.

Legnagyobb tűzereje a Siege Tanknak és a Missile Tanknak van. A második további előnye, a nagy hatótávolság, így egy álló célpontot, például ellenséges épületeket úgy rombolhatunk le vele, hogy közben egyetlen találatot sem kapunk (igaz távolról kicsit pontatlanul céloznak).

A nehezebb szinteken három repülő járművet is használhatunk. Az Ornithopter könnyű vadászgép, amely csak védtelen épületek ellen jelent valami veszélyt. Mivel teljesen irányíthatatlan, sok hasznát nem fogjuk látni. A Carryall szállítórepülő. Szintén irányíthatatlan, de társánál sokkal hasznosabb. Ezek a gépek ugyanis automatikusan összegyűjtik hurcolják a Harvestereket a finomító és a lelőhelyek között, valamint a sérült járműveket elszállítják a javítóba (de vissza már nem hozzák). Végül a Frigate az űrállomás és az űrrepülőtér közötti kereskedelmet bonyolítja le.

Ezeken túl van ellenfeleinknek néhány elég speciális 'fegyvere' is. A Death Hand egy nagy hatótávolságú rakéta a Devastator pedig egy különösen erős páncélzatú tank. De még ennél is elvetemültebb találmány a Deviator, amely ideggázzal árasztja el célpontját. A gáz hatására a célpont 'átszíneződik', aminek lényege az, hogy saját társai ellenségnek nézik, és pillanatok alatt szétlövik. Igaz a gáz hatása kis idő múlva elmúlik, de ezek a járművek általában nem élik túl ezt a kis időt sem. Hasonlóan ellenszenves dolog a Saboteur, aki behatol bázisunkra, és belülről teszi tönkre a gépeket, épületeket. Ha ilyet felfedezünk, azonnal semmisítsük meg, akár az épület szétlövése árán is.

Szerencsére nekünk is van egy igen jó eszközünk, a Sonic Tank. Ez időnként energiasugarat lök ki magából, ami elég nagy távolságon belül mindent elpusztít. Bár a jármű nagyon lassan manőverezik, hatótávolsága nagyobb majdnem mindegyik másik fegyvernél. Ezért jó taktika lehet az ellenséges egységet, valamelyik katonával feltartóztatni, majd a már álló járművet szétlőni. A tankot szintén remekül használhatjuk az ellenség épületeinek megsemmisítésére.

A végére maradt egy igen érdekes lény, a féreg (Sand Worm). Ő jelenti a sivatagban a legnagyobb veszélyt, ugyanis mindenevő. Felfal katonát, járművet, bármit, amit a homokon talál. Az egyetlen menekülés előle, ha minden emberünket, gyorsan a legközelebbi sziklára irányítunk. Szerencsére felbukkanását a térképen egy villogó fehér pötty jelzi, így ha nem kerüli el figyelmünket, megelőzhetjük a bajt. Bár a féreg az ellenség erőit is hasonló élvezettel fogyasztja, mégis elég zavaró a jelenléte. Ezért érdemes minél hamarabb megszabadulni tőle. Erre a legjobb taktika az, hogy valamelyik járművünkkel csalogassuk őt a sziklák közvetlen közelébe, majd a sziklán álló tankokkal lőjjük szét. Eközben azonban végig figyelnünk kell, hiszen ha a féreg megindul valamerre összes katonánk a nyomába ered, a homok közepén pedig már nem segíthetünk rajtuk (ilyenkor mindig állítsuk vissza katonáinkat őrködő állapotba - Guard).

ÉPÜLETEK:

Az építkezésnél az egyik fontos szempont, hogy csak sziklára tehetünk újabb épületeket. Ezeknek mindnek valamilyen módon - akár közvetetten, más házakon vagy betonlapokon keresztül - érintkezniük kell a központtal (Construction Yard). Ez alól egyetlen kivétel az MCV-vel létrehozott újabb bázis lehet. Érdemes a területet az épületek elhelyezése előtt betonlapokkal (Concrete Slab) kisimítanunk, hiszen a sziklára épített gyárakat azonnal fel is kell újítanunk, s ez mind időben, mind pénzben jóval többe kerül.

A másik lényeges tényező az energia. Mivel minden épület fogyaszt valamennyi áramot, ezért az új épületek elkészítése előtt érdemes megnézni, hogy az erőművek (Wind Trap) mennyire vannak leterhelve (ehhez válasszuk ki valamelyiket, s jobboldalt megjelenik a jelenlegi és a maximális energiatermelés). Amennyiben már kevés felhasználható energia maradt, célszerű előbb egy újabb erőművet építenünk, hiszen különben az egész rendszer összeomolhat, s minden használhatatlanná válik.

Érdekes, hogy a legtöbb épület elkészülte után még tovább fejleszthető (ez azt jelenti, hogy bizonyos járműveket csak e fejlesztés után lehet benne gyártani). Ilyenkor jobboldalt, az épület képe alatt nyomjuk meg az UPGRADE gombot. Ezt a műveletet csak teljesen hibátlan gyárakban lehet elvégezni, ezért ha kell, először javítsuk ki a hibákat.

Ha be akarjuk állítani, hogy egy gyár legközelebb mit állítson elő, nyomjuk meg jobboldalt a képén az egér gombját, majd válasszunk a megjelenő listából. Mikor ezt megtettük, nyomjuk meg a BUILD IT gombot. A művelet befejezéséről mindig üzenetet kapunk. Ha az elkészült elem valamilyen épület, a következő lépés ennek elhelyezése lesz. Ekkor nyomjuk meg a PLACE IT gombot, majd keressük meg a nagy képen az épület leendő helyét, és nyomjuk meg az egérgombot. Az építkezés megkezdése előtt mindig érdemes a listában megnézni, hogy az adott épület mekkora helyet foglal majd el és mennyi energiát fogyaszt. Az elhelyezésnél ezután egy ekkora téglalapot mozgatunk, mely fehér színnel jelzi a számára megfelelő helyeket (nem tehetjük például az épületet olyan részre, ahol katonák ácsorognak).

Az erőmű után a legfontosabb épület a finomító (Refinery). Itt dolgozzák fel ugyanis embereink az összegyűjtött fűszert. Tulajdonképpen finomítóból nincs sokra szükségünk, hisz egy ilyen épület akár több Harvestert is kiszolgálhat.

A következő lépés a Radar Outpost lehet. Az épületnek egyetlen szerepe a terület radarképének előállítása. Amíg nincs ilyenünk, a kis térképen csak a bázis közvetlen környezetét látjuk. Elkészülte után viszont megjelenik rajta az összes katonáink által felfedezett terület, a rajta lévő katonákkal, épületekkel, férgekkel együtt.

És csak amikor már ezek a lényeges dolgok megvannak, akkor jöhetnek a könnyű (Light Factory - Trike és Quad) és nehézjárműveket (Heavy Factory - Combat Tank,



FOTÓ PC

Harvester, MCV, Missile Tank, Siege Tank és Sonic Tank), katonákat (Barracks - Light Infantry), repülőket (High-Tech Factory - Carryall és Ornithopter) előállító gyárak, szerelőcsarnokok (Repair Facility). Érdekes, hogy tankgyárat csak akkor építhetünk, ha már van radarállomásunk és könnyűjármű gyárunk. Amikor beindult a fűszerkitermelés, szükségünk lehet a rengeteg nyersanyag tárolására is. Ennek egy részét elhelyezhetjük a finomítókban, de amikor zek beteltek, hatalmas tárolókat (Spice Silos) kell építenünk.

A lőtornyok (Turret és Rocket Turret) épületeink hatékony védelmét látják el. Néhány rakétával ellátott és jól karbantartott változat például áthatolhatatlan falat jelent minden támadó jármű,



még a repülők ellen is. Szintén a védekezést szolgálja az épületek köré építhető fal (Wall).

Végül itt is jöjjenek a speciális elemek. Az űrrepülőtéren (Starport) keresztül a világűrrel kereskedhetünk. Ennek legnagyobb haszna az, hogy gyorsan és néha olcsóbban szerezhetünk be fegyvereket, járműveket. Az IX-nek, azon kívül, hogy nélküle nem építhetünk palotát, semmi jelentősége nincs. A palota (Palace) viszont már sokkal fontosabb, hiszen csak segítségével vehetjük igénybe a fremenek szolgáltatásait. Amikor ugyanis szabad fremen katonák állnak rendelkezésünkre, a palota képe alatt megjelenik rajzuk, s ha megnyomjuk a FREMEN gombot, ezek a katonák irányíthatatlanul elindulnak az ellenség épületei felé. Ellenfeleink palotája (WOR) szintén különleges, hiszen ebben az épületben folyik a Heavy Trooper csapatok kiképzése.

Temesvári Tibor

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	93%
hang \ zene	-	-	84%
játszhatóság	-	-	95%
összesen	-	-	97%



HARRIER Jump-Jet



Előretolom a gázkart, majd a "síugrósánc"-ról elugorva futó behúz, robotpilóta bekapcs. Lokátorfelbontás 32-re, HUD Mode A/G üzemmódba állítva. A fegyverzetválasztóhoz nem nyúlva (gépágyú aktív) a radaron megjelenő célpontokat azonosítom, szemem a jobb oldali display-en. A céltárgy alatt megjelenő "FRIENDLY" felirat barátot jelez: HELLO HAVER! HONNAN HÚZOL?

A fedélzeti számítógépbe két célpont, egy elsődleges, és egy másodlagos adatait programozták. Két azonosítás között átváltok a navigációs képernyőre, ellenőrzöm, hogy a robot tartja-e a kijelölt irányt. Ellenséges terület fölé érve bekapcsolom az "Auto Defences" védelmi rendszert. Amennyiben a HUD baloldalán az "AA", vagy az "SM" lámpa virítani kezd (gépem testét ellenség lokátora nyalja), elektronikus zavarás (ECM) indít.

Közeledem az "Initial Point"-hoz, csökkentem sebességem. Az azonosított célpont alatti "PRIMARY" felirat megjelenését várom. Egyenlőre késik, ellenben a lokátorernyőn kissé balról két pont egyenesen felém száguld. Miközben az AIM 9S-t aktiválom (kijelzés: "SIDE" a HUD jobb oldalán) balra csűrök, enyhén be is lépek, majd kérem az azonosítást. Az első pontocska egy "FRIENDLY" Harrier, a második egy MIRAGE 2000. Rombusz a körben, pillantás a távmérőre: 4, - bőven hatótávon belül - indítom a Sidewinder rakétát.

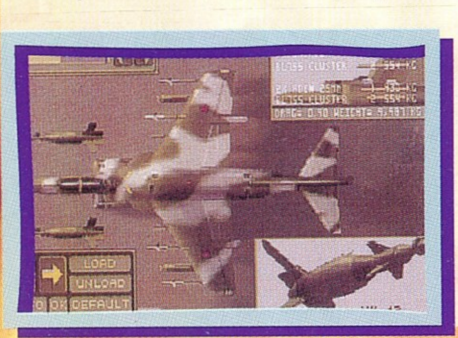
A csűrőmozdulattól OFF-olt robotot visszakapcsolom. A gép jobbrabillen, a jobboldali képernyőn látom, miként válik a céltárgy égő roncshalmazzá. Mivel a robotot az initial point fölött kapcsoltam vissza, a gép körözni kezd, váltás a következő útvonalra, fegyverzet aktiválva a PRIMARY leküzdéséhez legmegfelelőbbre.

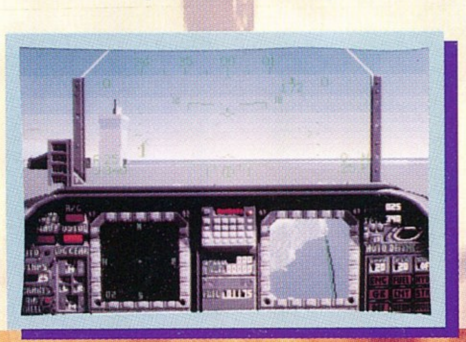
Célpontazonosítás után nyomom a botot előre, célzás lábkormánnyal, alsó széle, közepe, TŰZ! Bot már a hasamon, gázkar koppanásig előre, menekülök a robbanás repeszdarabjaitól. Robot ON, éles forduló balra, a kabin ablakán keresztül nézem, mire is képes a XX. század végi technika.

Mélázásomból a gép testének rázkódása ébreszt, - nem figyeltem a lokátorra -, majdnem belefordulóztam SAM bácsi szivarjába. Túl közel robbant, a FRANCBA! Ég a HYDraulika, ég az ENGine piros lámpája. Lomhul a masina, mi van, FÁRADSZ ÖREGLÁNY? Robot kikapcs, NÉZZÜK HOGY REPÜLSZ! Mint a veszett róka, szimatol az orrod föl-le, jobbra-balra. Nincs mese, a SECONDARY most megússza, -és hogy mi is -, indulunk haza. HUD mode: NAV, lebukunk a hegyek jótékony takarásába. Display: térképmódban, azon figyelem, merről érdemes kerülnünk az előttünk tornyosuló akadályokat. TARTS KI ÖREGLÁNY! HAZA KELL HOGY JUSSUNK!

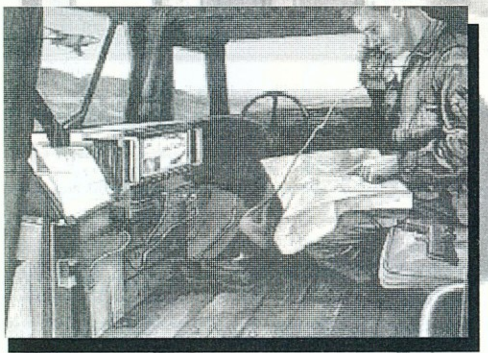
Tíz perc dakota harcitánc, vergődő átemelés egy hegygerinc felett, majd futó kint, HUD mode: VSTOL, fúvócső lefelé-előre. Gépem orrát a kifutópálya elejére szegezve csökkenő sebességgel ereszkedünk a túlélés felé. Csűrök, belépek, húzok, egyszerre úgy érzem, kevés a két kezem, de végül is megáll a haláltánc, LESZÁLLTUNK!

Kifújom magam, letörlöm homlokom, majd készülök a következő bevetésre...









Némi magyarázat a Harrier "furcsaságaihoz":

A British Aerospace Harrier VTOL (Vertical Take Off Landing = Függőlegesen Fel-, És Leszálló) repülőgép volt az első a világon, melyet rendszeresítettek egy ország légierejében. A Harriert csatarepülőgépnek (földi csapatok légi támogatására) tervezték. Repülőtértől való függetlensége ebben a feladatkörben több okból is felbecsülhetetlen értékű.

HARRIER GR.Mk7:

Az AV-8B Harrier II-t a McDonnell Douglas amerikai repülőgépgyár fejlesztette ki az angol Harrier GR.Mk3 alaptípusból, a 70-es években. A megemelt pilótakabin, az erősebb szárny, a megerősített futómű, a modernebb elektronika, a méretváltozásokból adódó jobb aerodinamikai kialakítás következtében javult a gép manőverező képessége, irányítása könnyebbé vált. Az áttervezés tehát jól sikerült, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy Anglia is vásárolt belőle, majd hadrendbe állította Harrier GR.Mk5 jelzéssel. A napjainkban gyártott Harrierek ma már Nagy-Britannia és az USA közös terméke. A GR.Mk7-ek a Harrierek legújabb generációját képviselik. Kiemelt hangsúlyt kapott fej-lesztésükben a minden időjárási és éjszakai körülmények közötti bevethetőség. Úgy tervezték, hogy az európai időjárási körülmények között szinte korlátozás nélkül tudjon repülni. Éjszakai repülésre a gép orrában elhelyezett, előre pásztázó infravörös-érzékelő, a FLIR teszi alkalmassá. A pilóta felszerelései között megtalálható egy kiegészítő éjjellátó készülék (LLTV-rendszer) is, mellyel a FLIR látómezején kívül eső tereptárgyak is megfigyelhetők. Függőleges felszálláskor a pilóta lefelé állásba forgatja a négy fúvó-



csövet, majd fokozatosan növeli a teljesítményt. Amikor a tolóerő eléri, illetve meghaladja a gép súlyát, a gép elkezd emelkedni. A pilóta fokozatosan hásó helyzetbe kezdi állítani a fúvócsöveket, miáltal a gép előre lendül, gyorsul, majd hagyományos módon vízszintesen repül. (A valóságban természetesen ez valamivel bonyolultabb, szándékosan egysze-rűsítettem!) Leszállásnál a folyamat fordított. A jelenlegi típusváltozatok mintegy 300-400 m-es nekifutással, egy 7-15 fokos emelkedésű rámpára ("silesikló") felfutva szállnak fel, mivel a felszállótömegük így akár 3 tonnával is növelhető. Lebegésnél a hagyományos aerodinamikai kormányok hatástalanná válnak, ezért a kormányzást-stabilitást ilyenkor ún. sugár-kormányok, az orr-, farok-, és szárnyvégeken elhelyezett fúvókák biztosítják.

A kezelőszervek táblázata:

F1:	bal-hátra nézet
F6	felfelé nézet
6:	lokátor felbontás
F2:	balra nézet
F7-F9:	külső nézetek
7:	térképen útvonal
F3:	műszerfal
F10 :	kicsinyít durva ki/be
F4:	jobbra nézet
F11 :	nagyít
8:	lokátoron útvonal
F5:	jobb-hátra nézet
F12 :	kicsinyít finom ki/be
E :	ECM On/Off
A :	AutoPilot On/Off
S :	Lokátor felbontás
D :	AutoDefences On/Off
F :	Flare (termik gömb)
G :	Futómű
H :	HUD On/Off
L :	WayPointReached
N :	FLIR infra éjjellátó
Z :	Baloldali display
X :	Jobboldali display
Bckspc:	Célpont-választó, azonosító
[:	Fúvócső lefelé
TAB :	HUD mode (A/G, NAV, VSTOL)
] :	Fúvócső hátra
ENTER :	Fegyverzet váltó
:	Lábkormány
C :	Chaff

Széchenyi János

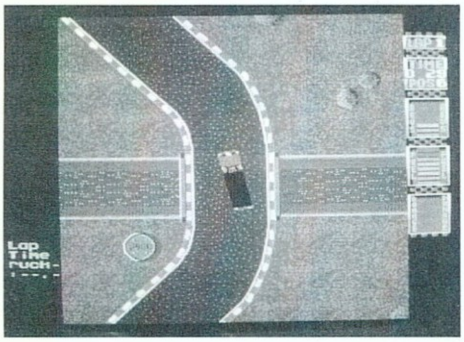
ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	91%
hang \ zene	-	-	88%
játszhatóság	-	-	93%
összesen	-	-	90%

AMIGA

Hozott Isten mindenkit a forradalmian átformálódott 576 KByte első Érkezési Oldalán. Az alkalomhoz méltó csokrot sikerült összekötnöm a legfrissebb, Amigára megjelent programokból. Mivel a bevezetőn ezzel szerencsésen túlestem, azon nyomban a legforróbb anyaggal kezdem a sort: a címe **Lionheart**, az elkövetője pedig a **Thailon**. Mikor kb. fél éve az első rutinok és képek elkészültek, a tervező azt a merész kijelentést tette, hogy a Lionheart minden idők egyik "legállatibb" jump & run játéka lesz. Azóta kiderült, hogy nem is volt olyan túlzottan elhamarkodott ez a vélemény, mert a game tényleg félelmetes. A csúcs designról híres Psygnosisnak szorosra kell kötni a gatyáját, ha versenybe akar szállni a színeiben, animációjában és zenéjében maximálisat nyújtó játékkal. A rövid kerettörténet szerint Valdyn, a félig ember, félig macska teremtmény útnak indul, hogy a mágikus drágakövet, a Lionheart-ot a gonosz Norkától megszerezze, amellyel elvarázsolt menyasszonyát az átoktól megszabadíthatja. Rusnyábbnál-rusnyább szörnyetegek állják útját a 13 pályából álló kaland során. Ellenük csak macskaugrásával és éles kardjával védekezhet, ami igen csekély reménysugár. A játék minden szempontból abszolút profi, szerintem minden esélye megvan arra, hogy a '93-as év mászkálós játéka címet elnyerje.

A **Zeppelin** ismét nem fért a bőrébe és alamizsnaként egy pici programot, az **International Truck Racing**-et nyomta be a köztudatba.

FOTÓ: Amiga



Úgy látszik a fiúk az apróságokra szakosodtak, és előnyben részesítik az egy lemezes programokat, nem a kitörő sikerre törekednek, és az apró eredmények is kielégítik őket. A mostani programuk annyira egyszerű, hogy szinte már nagyszerű. Kamionverseny a játék alapötlete, amivel már lassan Dunát lehetne rekeszteni, de annyira pimaszul lepusztult a grafika és a hanghatások, hogy minél többet játszik vele az ember, annál jobban megkedveli. Csak a gázt kell nyomni és a kanyarokat bevenni, nomeg az ellenfeleket kilökdösni a pályáról. Erről szól az egész játék, se több se kevesebb.

A **Krisalis** mostanában a gyerekfigurák bűvkörében tevékenykedik, hiszen múlt hónapban megjelentette a Soccer Kid-et, ami egy csintalan focistapalántáról szól, most pedig **Arabian Nights** címmel egy hasonlóan szeleburdi kissrác kalandjait feldolgozó



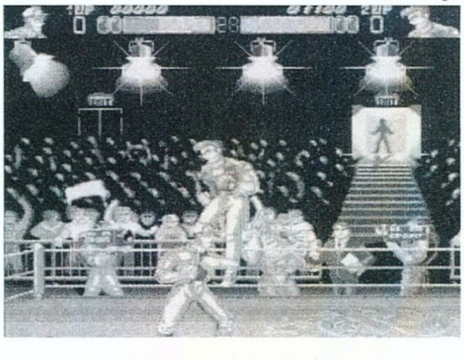
FOTÓ: Amiga

programot hozott forgalomba.

Legnagyobb ötletként azt eszelték ki Krisaliséknál, hogy mi lenne, ha a főhős a földalatti labirintusban egy csillén közlekedne!? Természetesen telepakolták a helyszíneket a legváratlanabb pillanatokban előbukkanó ellenfelekkel, amik kellemes animációval bukdácsolnak a képernyőn. A gegek és a helyes figura biztosítani látszik a program sikerét.

A múlt hónapban beharangozott **Body Blows**, a **Team 17** legújabb reménysége mára valósággá vált. Tudom, hogy a Street

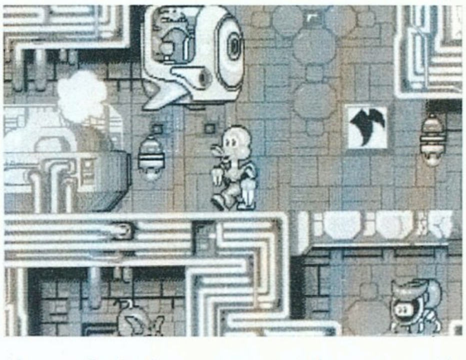
FOTÓ: Amiga



Fighter 2 rajongók megorrolnak rám, mikor azt mondom, hogy ezt a bunyót ők is megirigyelhetnék, annyira perfekt a dolog. Hogy mit is értek ez alatt: a játékosok hajmozgásáig kifinomított animációját, a bombasztikus hangeffekteket és a valóban izgalmas játékmenetet. Annyi mozdulatot alkottak meg minden egyes szereplőhöz a programozók, hogy több tucat menetbe kerül, amíg úgy-ahogy kiismeri magát rajtuk az ember. Ha sikerül egy menetet megnyernünk, a diadalordítás és a hozzá járó attrakció sem marad el. Természetesen minden versenyző másképp örül győzelmének. Mindent egybevetve a BB valódi kihívást jelent az SF 2-nek, kettejük párharcát pedig a vásárlók döntik majd el.

Az egyik legfurcsább nevű játék és legnevettetőbb külsejű figura maradt a rovat végére. A program neve **Dong!**, a főhőse

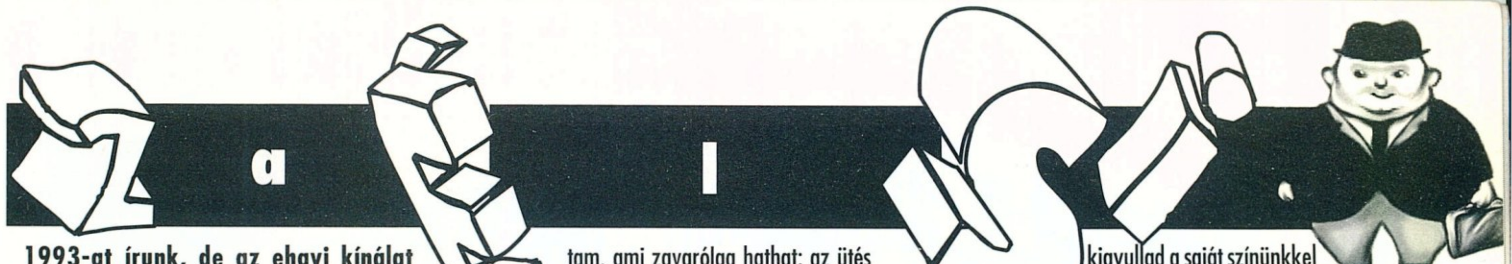
FOTÓ: Amiga



(kapaszkodni!) egy szamuráj-kacsa, megálmodója pedig a **DMI/Global Software**. Hamisítatlan platform játékról van szó, a legjobbak közül.

Dong, aki a kacsanép egyik jeles képviselője, szorgos és kitartó munkával elsajátította a szamurájok ősi mesterségét, és útnak indul, hogy megmentse társadalmát (Kacsa-Land-et) a betolakodó darazsak, békák, malacok és polipok támadásától. Annyira debil az egész, hogy ennél jobbat kitalálni sem lehet. A végcél a labirintusokban szétdobált kristályok összegyűjtése, bónusztojások szedegetése és az ellenfelek másvilágra küldése. A több mint 2000 képernyőből álló, 60 különféle ellenfelet felvonultató játék igazi csemege az eléggé besavanyodott játékpiacon.

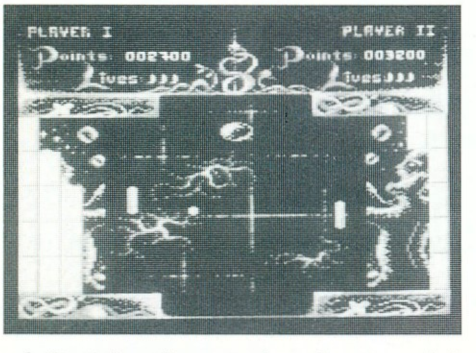
Zolee



1993-at írunk, de az ehavi kínálat alapján úgy tűnik, a softwareforgalmazók úgy négy-öt évvel le vannak maradva a naptártól. A mostani Érkezési Oldalt a logikai anyagok uralják, de szerencsére felbukkan a sportjátékok képviselője is és egy stratégiai prog-ram is. Bevallom, eléggé kritikus hangulatban fogant ez a cikk, ezért nem kell komolyan venni minden lekicsinylő megjegyzést.

A logikai játék-dömping első képviselője egy, az átlagnál is zsengébb amőba-változat. Magyar gárda készítette, ami igazán örvendetes, de sajnos kicsit összedobottnak tűnik. A címe Connect 5. Grafikailag a béka popsija alatt tanyázik, és sajnos csak két játékos játszhat vele, a magányosok nagy bánatára. Külön opcióként egy furcsa ötlettel áltak elő a srácok: előre elkészített állásokból is lehet a játékot folytatni. Ez a sakknál jó dolog, de az amőbánál nem igazán hasznos. A játék egyetlen előnye, hogy alig foglal helyet a lemezen, és remekül fogja a port.

Egy fokkal nagyobb villanás az Xpoise, ami szintén nem az ötletességéről híres, de legalább jó ránézni. Tipikus Krakout (falbontó) átirat, néhány változtatás-



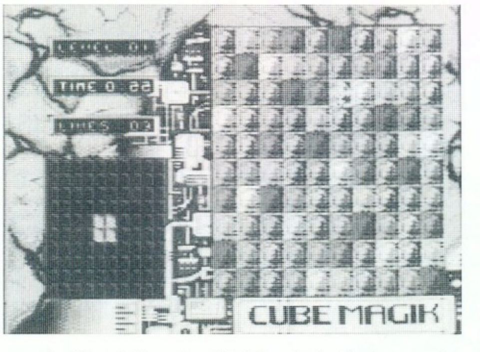
sal. Két játékos áll egymással szemben és arra kell törekedniük, hogy a saját ütőjük mögötti falat megóvják a pattogó labdától, míg az ellenfelük falát lebontsák. A közöttük elterülő sávban vígan repdesnek mindenféle alakzatok, amiket érdemes eltrafálni, mert bónuszok és egyéb jutalmak ugranak elő belőlük.

Végre elérkeztünk egy igazán kellemes színfolthoz, melynek Tabble Tennis a címe. A Zeppelin gárdája dobta piacra, akik mostanában elárasztották a piacot

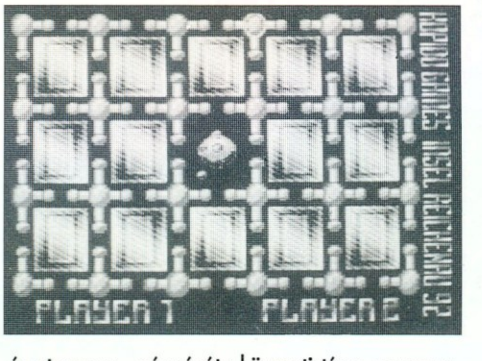


az ehhez hasonló egyrészes kompakt játékokkal. Most is jó lóra tettek, mikor felelevenítették ezt a méltatlanul elhanyagolt sportágat, az asztaliteniszt. A legendás Ping Pong megjelenése után négy szűk esztendőnek kellett eltelni ahhoz, hogy ismét hódolhassunk ennek a remek sportnak. A játékban nemcsak az ellenfél erősségét, hanem a kaucsuklabda sebességét is beállíthatjuk, ami okos dolog, mert nehéz partner elleni meccset a lassú labdasebességgel megkönnyíthetjük. Csak egy apró momentumot találtam, ami zavarólag hathat: az ütés irányát nem tudjuk befolyásolni, mivel nekünk csak a labda követése a feladatunk, az ütést a gép automati-kusan végzi, ha megfelelő távolságra vagyunk a lasztitól. Ez kemény ellenfél esetén igencsak megnehezíti a helyzetünk, mert nem tudunk csavarni, vagy lecsapni. Viszont mindenre van megoldás: helyezzük az asztal szélére a szervát (mert itt még van rá mód!), majd menjünk be a háló közelébe, és onnan fogadjuk ellenfelünk ütését. Ha sikerül jól helyezkednünk, akkor olyan gyors lesz a fogadásunk, hogy partnerünk nem éri el a visszaadott labdát. Ez zsinórban ötször-hatszor is megjátszható, és vesztett helyzetben is kihúz a csőből.

A változatosság kedvéért ismét következzen két gondolkodtató program. Az első, a Cube Magic nevű



maximálisan jellemzi a '92-93-as év logikai anyagait. Egy nagy táblán káosz, egy kis táblán rend, szűkre-szabott idő, "csinálj-rendet-a-rendetlenségből" jellegű feladat. Több szót nem is érdemes pazarolni rá. Kicsivel érdekesebbnek tűnik a Plutonium nevű játék. Az atom



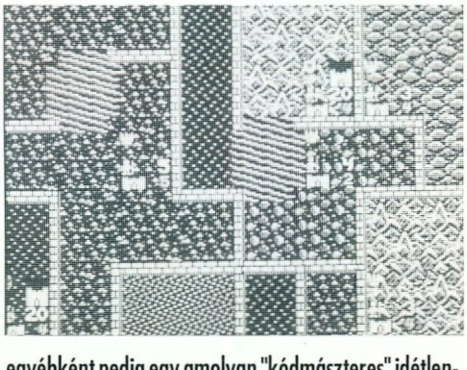
és atommag már régóta központi téma a prog-ramozóknál, de most egy kicsit eltérő megfogalmazásban került ismét felszínre. Remélhetőleg látható a róla készült fotó, mert sokkal könnyebb úgy bemutatni a szabályokat, mint nélküle. Az atomhálózatban ketten küzdenek egymással területfoglalásért. Ha egy központi atomra ráklikkelünk, akkor egyik protonja



kigyullad a saját színünkkel bemázolva. Ha mind a négy (avagy a sarkon levőkön mindkettő) protonja ég már, akkor ismételt klikkelés után a mellettük levő 4 illetve 2 szomszéd a mi birtokunkba megy át. Addig folytatódik a játék, amíg valamelyik fél színes gömbjei végképp el nem fogynak. Így elmondva szörnyűnek tűnik, de játszva vele jól el lehet hülyéskedni egy ideig.

A gyenge idegzetűek és a kiskorúak most ne figyeljenek ide. Tovább nem tudom magam türtőztetni, és ki kell hogy fakadjak, mert ilyen szégyent nem tudok elviselni. Megjelent egy Popeye III című játéknak mondott izé, ami erősen súrolja az elviselhetetlenség határát. Az intergalaktikus wrestling és Popeye személyének összehozása baromi ötletes, csak a végletekig értelmetlen. Ami igaz, az igaz: minden színes a képernyőn, nyüzsög a háttérben lévő közönség, a birkózók animációi korrektek, na de kérdem én, hol marad a legszikrányibb ötletesség az egészből?! Nem elég egy ismert figura felhasználása egy elcsépelt wreslingprogramban, hanem valami pluszt is kellene hozzáadni. Akinek van türelme és idege, az 8 ellenféllel szállhat ringbe, természetesen ugyanazon háttér és effektek mellett. Ja és persze az unalommal is meg kell küzdenie.

Az előbb említett Popeye példát vehetne a Wrestling Superstars-ról, amit a Codemasters nyomott be a köztudatba. Nem mintha olyan nagy durranás lenne, de a Popeye-hez viszonyítva tényleg szupersztár,



egyébként pedig egy amolyan "kódmászteres" idétlenség. Korrekt grafika, aranyos sprite-ok, jópofa mozgatásrutin. A joystick kemény igénybevételnek van kitéve, mert gyakorta közelharcba fajul a mérkőzés. Aki nem vár semmi különöset tőle, az jól elmarháskodhat vele néhány percig.

Utoljára maradt egy valószínűleg sokakat érdeklő stílus képviselője, az Inherits Of The Throne. Stílusát tekintve stratégiai, grafikáját elnézve eléggé gyengécske, de funkcióját betölti, a játszhatósága szintén átlagos, de azért elmegy. Egy képzeletbeli birodalom uralkodója nem igazán természetes halállal eltávozik az innenső világról, utódja nincs, ezért trónja üresen áll. Harcosok, kalandorok, hercegek és bárók is pályáznak a helyére. Mi is beszállunk a küzdelembe a királyi székért, hogy pénzzel, cselszövéssel, taktikával, avagy kemény harcok árán megszerezzük az elismerő címet. Tipikus stratégiai feladatok állnak előttünk, s ezért bizton ajánlhatom a nem túl igényes játékosoknak, akiknek a játék öröme fontosabb, mint a kinézet.

Zolee

Piracy

ON THE HIGH SEAS

Alighanem sokaknak már ismerős az Abandoned Places, hiszen nemcsak egy kiváló kalandjátékról van szó, hanem ez volt az első, és tudomásom szerint idáig az egyetlen magyar kaladprogram, amit külföldön is forgalmaztak. Így aztán nem is



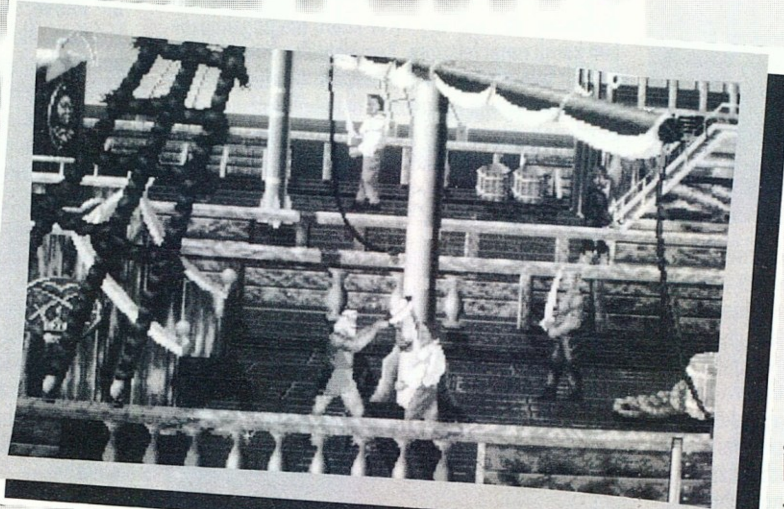
csoda, hogy a játék szerzői egy újabb, hasonló jellegű prog-rammal rukkoltak ki, a P.O.T.H.S-szel. A Piracy nem a közvetlen folytatása az Abandoned Placesnek (noha a grafika és a hang sok hasonlóságot mutat), hiszen ebben a játékban már inkább a stratégiai és akciórészek dominálnak, nem pedig a kalandozás.

A játék kerettörténete röviden a következő: a sok szigetből álló királyságunkban egyik pillanatról a másikra elszabadult a pokol. Kalózok és banditák fosztogatnak, egész vá-rosok pusztulnak el, a békés kereskedőket pedig hatalmas tengeri szörnyek támadják meg, mindenütt a gonosz kerül túlsúlyba. Mindezek mögött a szent kehely eltűnése áll, amelyet az egyensúly csarnokából loptak el. A király minket bíz meg, hogy szerezzük vissza a kelyhet, különben a gonosz győzedelmeskedik és stb., stb.



A játék elején a Start new game-mel kezdhetünk új játékot, a Continue old game opcióval pedig egy régit folytathatunk. A Format save diskkel datalemezt formázhatunk a játékhoz, a See introvál pedig a bevezetőt nézhetjük meg.

A HAJÓZÁS



Hajónkat a joyjal irányíthatjuk a legkönnyebben, de a jobb alsó sarokban lévő kis kormánykerékkel egérrel is kormányozhatjuk. A hajónk felett átszáguldó kis felhőknek legfeljebb esztétikai jelentőségük van, egyébként semmi más. A képernyő alján lévő ikonok balról jobbra:

1. A piros csík mutatja hajónk épségét, ha teljesen elfogy, akkor lőttek a hajónak (ha a vezérhajóé fogyott el, akkor a játéknak is). A vezérhajónk csak ágyútalálattól sérülhet meg, a többi viszont egy-egy hosszabb út alkalmával is megrongálódhat (ez sajnos elkerülhetetlen).
2. Itt tudunk váltani a vezérhajónk illetve a "kereskedőflottánk" között (ha van). Váltásnál egy alsó ikonsor jelenik meg, az 1-4-gyel a hajóink között tudunk váltani (max. 4 lehet), a nyíllal új célpontot adhatunk meg (csak egy közeli város lehet), a jobbszélső ikonnal pedig eladhatjuk a hajónkat (az eredeti ár törtrészéért).
3. Világtérkép, itt nézhetjük meg hajóink pillanatnyi tartózkodási helyét.



4. Kikötés. Csak akkor tudunk egy városba bemenni, ha a hajónkkal a móló mellett kikötünk.

5. I/O menü. Itt lehet a játékállást kimenteni, a hangot ki/be kapcsolni, illetve ki is léphetünk a játékból.

6. Info a vezérhajóról (legénység, pénz, rakomány).

7. Partraszállás, városok (ajtó), dungeonok (barlang) és kalóztáborok (fák) mellett lehetséges.

VÁROSOK

Minden városban van kocsma, kereskedő, gyógyító, ezeken kívül még beszélgethetünk és megnézethetjük embereinket, hogy mennyire sérültek. A kereskedőhajóink csak a kereskedőhöz mehetnek be, a többi helyet csak a vezérhajónk legénységével kereshetjük fel.

Kereskedő

Itt balról jobbra és fentről lefelé az alábbi opciók közül választhatunk.

1. Áru vásárlása
2. Rakomány eladása
3. Hajóvásárlás
4. Ágyúgolyókat vehetünk, (csak akkor van értelme, ha van ágyunk és már használtuk is.)
5. Ágyú megvásárlása, (elég drága.)

Kocsma

A baloldali opcióval szerencsejátékot játszhatunk, ehhez nem szükséges különösebb kommentár, aki látott már életében félkarú rablót, az tudni fogja, hogy mit kell csinálni. A jobboldali ikonnal embereket tudunk venni, max. négyet.

Gyógyító

Itt a különböző ikonokkal változó erejű gyógyítást kérhetünk.

Beszélgetés

Ezzel az opcióval kérhetünk küldetéseket, feltéve, hogy elég pénzünk van az első komolyabbat úgy 3000 aranynál kapjuk.

Info az embereinkről

Itt nézhetjük meg, hogy kell-e az embereinknek gyógyítás.

HARC

1. Közelharc. Egy kalózhajó vagy tábor megtámadásánál a terepet oldalnézetből látjuk. A kajütben kiválaszthatjuk, hogy melyik emberünkkel akarunk harcolni (a bárdos fickó a legerősebb, utána jön a barbár, a pap, végül a matrózok). A harc irányítására nem térek ki külön, ez ugyanis szinte teljesen megegyezik a legtöbb verekedős játék irányításával. A grafika persze azért egy csöppet rondább).

2. Ágyúpárbaj. Csak tengeri ütközetnél lehetséges, a piros csík mutatja a saját, a sárga az ellenséges hajó épségét. Tengeri harc előtt egyébként választhatunk, hogy fizetünk-e a kalózoknak (arany), ágyúharcba kezdünk (ágyúgolyók) vagy pedig közelharcba bonyolódunk (kard).

3. A dungeonokban csak a papunkkal császkálhatunk, itt a képernyő felső részén láthatjuk, hogy még hány kincses ládát kell megtalálnunk, a csík emberünk életerejét mutatja. A tűzgombbal tudjuk a ládákat kinyitni, a kapcsolókat meghúzni és a zöld gyógyító löttyöket meginni.



TIPPEK

Egyáltalán nem éri meg kereskedni, mivel a hajók csak nagyon lassan hozzák be a beléjük ölt pénzt és az örökös ide-oda hajókázás egy idő után nagyon unalmassá válik. Sokkal gyorsabb pénzszerzési mód a kalózok legyilkolászása. Harcban mindig maradjunk a kajüt közelében, hogy szükség esetén el tudjunk menekülni.

A papunkra nagyon vigyázzunk, mivel nélküle nem lehet megnyerni a játékot.

T. J.

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	79%	-	-
hang \ zene	67%	-	-
játszhatóság	81%	-	-
összesen	80%	-	-

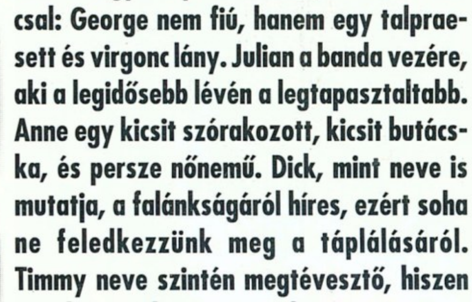
WANTED

THE FAMOUS FIVE ON TREASURE ISLAND

Új arculathoz, új rovat is dukál! Üdvözlök mindenkit a "Wanted!" legelső jelentkezése alkalmából. Ezen az oldalon olyan játékokról olvashattok, amik nem a legfrissebbek ugyan, de nagy népszerűségnek örvendenek és sokan kérik a leírásának megjelentetését. Első alkalommal egy nemrég megjelent remekbeszabott kalandjáték kerül terítékre. A leírás nincs túlságosan bő lére eresztve, csak a sorban beírandó angol nyelvű parancsok olvashatók az alábbiakban. Viszont a térképek minden igényt kielégítenek és remélhetőleg a kettő együtt mindenkit elvezet a végső megoldáshoz.

Mielőtt azonban belemélyednénk a játék rejtelmeibe, elkél egy nyúlfarknyi bemutatás a szereplőkről. Mint a cím is jelzi, öt főhős, név szerint Julian, Anne, Dick, George és Timmy kalandjaiba élhetjük bele magunkat. Látszólag a nevek négy fiút és egy lányt takarnak, de a látszat csal: George nem fiú, hanem egy talpraesett és virgonc lány. Julian a banda vezére, aki a legidősebb lévén a legtapasztaltabb. Anne egy kicsit szórakozott, kicsit butácska, és persze nőnemű. Dick, mint neve is mutatja, a falánkságáról híres, ezért soha ne feledkezzünk meg a táplálásáról. Timmy neve szintén megtévesztő, hiszen egy kutyáról van szó, aki semmi másra nem jó, mint hogy mindig láb alatt legyen. A bemutatás után nincs más hátra, mint előre!

WAIT * WAIT * WAIT * WAIT * LEAVE TRAIN * E * E * E * BUY BEER * GIVE ANNE BEER * W * NE * N * W * SW * NW * N * GET ROPE * S * SE * NE * W * U * S * EXAMINE CLOCK * GET BATTERIES * N * W * S * EXAMINE BED * GET MATCHES * GIVE ANNE ROPE * GIVE DICK BATTERIES * N * E * U * OPEN TRUNK * GET CANDLE * D * D * W * LIGHT CANDLE * N * SAY DICK GET TORCH * S.



Most addig kutassunk a környéken, amíg George fel nem bukkan, majd menjünk vissza a shop-ba és BUY ICES, ezután villámgyorsan vissza George-hoz és GIVE GEORGE ICES, innen menjünk az "A" HALL-ba * SAY GEORGE N * S * TURN ON WIRELESS * BECOME GEORGE * W * SE * GET ALL * NW * BECOME JULIAN * SAY DICK INSERT BATTERIES IN TORCH * TURN ON WIRELESS * BECOME GEORGE * W * OPEN DOOR * W * GET SPADE * E * E * S * S * BECOME JULIAN.

TURN ON WIRELESS * SAY JOANNA GIVE DICK GLOVES * N * E * E * NE * E * BECOME GEORGE *



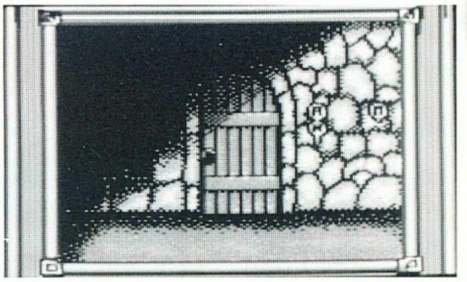
ENTER BOAT * GIVE JULIAN SPADE * GET OARS * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * DROP OARS * LEAVE BOAT * PULL BOAT * BECOME JULIAN * GIVE ANNE MONEY * SE * NE * EXAMINE HEATHER * SAY ANNE TIE ROPE TO STUMP * SAY ANNE DROP ROPE DOWN HOLE * S * STRIKE GRATE * GET AXE * U * SW * N * NE * BECOME GEORGE * EAT CAKE * BECOME DICK * UNWRAP SANDWICHES * EAT SANDWICHES.

GET PAPER * GET STICKS * SW * E * E * DROP STICKS * GIVE JULIAN PAPER * BECOME JULIAN * LIGHT PAPER * LIGHT STICKS WITH PAPER * DROP PAPER * W * W * S * NW * N * NE * ENTER SHIP * D * W * EXAMINE SEAWEED * CHOP CUPBOARD * SAY DICK GET BOX * E * U * LEAVE SHIP * SW * S * PUSH BOAT * BECOME GEORGE * ENTER BOAT * GET OARS * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * DROP OARS * LEAVE BOAT * PULL BOAT * W * SW * W * W * U * U * BECOME DICK * OPEN WINDOW * THROW BOX OUT WINDOW.

D * D * E * SW * NW * OPEN WINDOW * QUIETLY E * OPEN DRAWER * GET BOX * OPEN BOX * GET MAP * READ MAP * DROP BOX * DROP MAP * OPEN WINDOW * QUIETLY W * CLOSE WINDOW * SE * NE * E * NE * E * BECOME GEORGE * PUSH BOAT * ENTER BOAT * GET OARS * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * DROP OARS * LEAVE BOAT * PULL BOAT * SE * NE * GET ROPE * UNTIE ROPE * SW * N * SAY DICK GIVE ME GLOVES * WEAR GLOVES * PULL BUSH * GIVE DICK ROPE * DROP GLOVES * D * U * E * SAY JULIAN DIG * SAY TIMMY DIG.

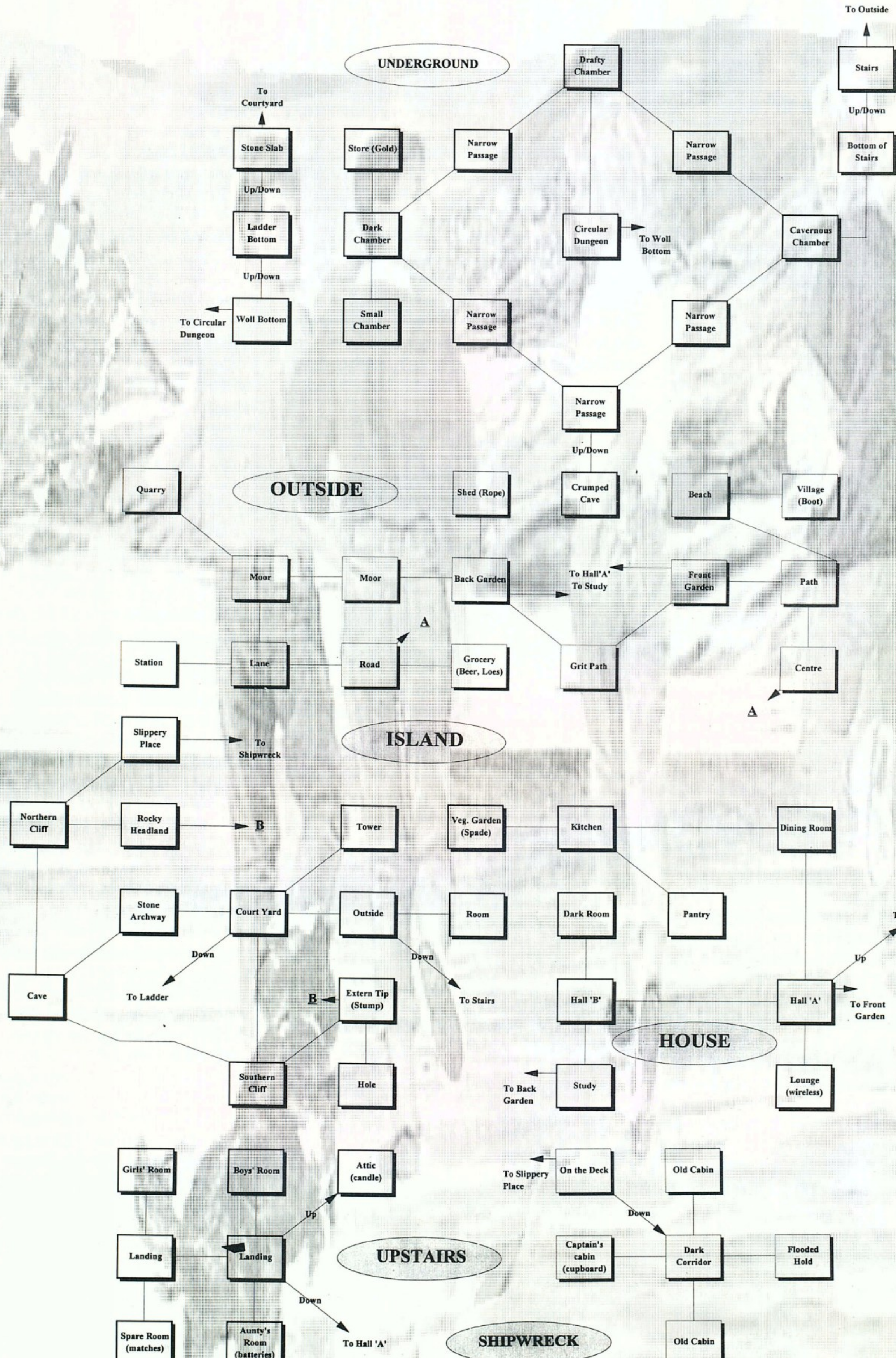
BECOME DICK * GIVE ANNE TORCH * TIE ROPE TO RING * PULL ROPE * UNTIE ROPE * BECOME JULIAN * SAY ANNE TURN ON TORCH * D * D * W * NW * NW * S * EXAMINE COLUMN * PUSH GRILLE * N * SW * SW * SAY DICK S * CHOP DOOR * CHOP DOOR * CHOP DOOR * S * N * CHOP DOOR * BECOME DICK * S * SE * N * D * SAY ANNE GIVE ME TORCH * D * TIE ROPE LADDER * DROP ROPE * D * BECOME JULIAN * LIGHT MATCH * CHOP DOOR * N * GET LANTERN * GET INGOT * BECOME ANNE * WAIT * WAIT * WAIT * U, majd addig császkálunk a környéken, amíg meg nem érkezik a felmentő sereg.

BECOME DICK * WAIT * WAIT * WAIT * WAIT * W * N * SW * SW * EXAMINE MATTING * GET KEY * UNLOCK DOOR * S, most várjunk (WAIT) addig, amíg Timmy el nem kezd dörmögni, és még egyet WAIT, majd N * LOCK DOOR * NE * NE * SE * SE * E * U * U * W * S * NW * BECOME GEORGE * PUSH BOAT * ENTER BOAT * GET OARS * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * DROP OARS * LEAVE BOAT * PULL BOAT * BECOME JULIAN * W * SW * W * SW * NW * ha Uncle Quentin nincs itt, akkor keressük meg, ha pedig mégis itt lenne, akkor GIVE QUENTIN INGOT.



BECOME GEORGE, várjunk addig, amíg a rendőr fel nem bukkan a színen, majd sétáljunk vissza a csónakhoz és PUSH BOAT * ENTER BOAT * GET OARS * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * ROW * DROP OARS * LEAVE BOAT * PULL BOAT * SE * N * E * D * D * W * NW * NW * SW * SW * BECOME DICK * UNLOCK DOOR és láss csodát: megnyerted a játékot!

Zolee


UNDERGROUND
To Outside
Drafty Chamber
Stairs
Up/Down
To Courtyard
Stone Slab
Store (Gold)
Narrow Passage
Narrow Passage
Bottom of Stairs
Up/Down
Ladder Bottom
Dark Chamber
Circular Dungeon
To Woll Bottom
Cavernous Chamber
Up/Down
To Circular Dungeon
Woll Bottom
Small Chamber
Narrow Passage
Narrow Passage
Narrow Passage
Up/Down
OUTSIDE
Quarry
Shed (Rope)
Crumped Cave
Beach
Village (Boot)
Moor
Moor
Back Garden
To Hall'A' To Study
Front Garden
Path
A
Station
Lane
Road
Grocery (Beer, Loes)
Grit Path
Centre
A
ISLAND
Slippery Place
To Shipwreck
Northern Cliff
Rocky Headland
B
Tower
Stone Archway
Court Yard
Outside
Down
To Ladder
Cave
B
Extern Tip (Stump)
Southern Cliff
Hole
HOUSE
Veg. Garden (Spade)
Kitchen
Dining Room
Room
Dark Room
Pantry
Down
To Stairs
To Landing
Up
Hall 'B'
Hall 'A'
To Front Garden
To Back Garden
Study
Lounge (wireless)
UPSTAIRS
Girls' Room
Boys' Room
Attic (candle)
Up
Landing
Landing
Down
To Hall 'A'
Spare Room (matches)
Aunty's Room (batteries)
SHIPWRECK
To Slippery Place
On the Deck
Old Cabin
Down
Captain's cabin (cupboard)
Dark Corridor
Flooded Hold
Old Cabin

CSEVEGŐ



SOK SZERETETTEL ÜDVÖZLÖK MINDENKIT KÖRÖMBEN. AMIT MOST A KEZETEKBEN TARTOTOK, AZ A VILÁG NYOLCADIK CSODÁJA: A MEGÚJULT, KIKUPÁLÓDOTT, FELCICOMÁZOTT, FELTUNINGOLT, ETCETERA, ETCETERA 576 KBYTE. MINDEN PORCIKÁJA KICSERÉLŐDÖTT, A KÜLCSÍN ÉS A BELBECS TELJES HARMÓNIÁJA VALÓSUL MEG AZ ÚJSÁG LAPJAIN. LÁSSUK, MI MINDEN ESETT A FORRADALMI VÁLTOZÁSOK ÁLDOZATÁUL!

Röviden minden, bővebben szinte minden. Állati a címlap, áttekinthető és pazar a tartalomjegyzék, bombasztikusak a hírek, színesebbek az oldalak, ART-os lett a belső design, minden igényt kielégítő az értékelés, bulis a "telitalálat"-ot és a "blamázs"-t jelző logo, ja és hogy szavam ne feledjem, a Csevegő is új köntöst kapott.

Kérdezhetitek, hogy akkor miért csak "szinte minden" változott meg?! Elárulom, hogy mi az ami változatlan: az újság hangulata, színvonalas cikkei és az ÁRA. Azt hiszem, hogy ez a három tény elég ahhoz, hogy mindenki elégedetten olvasgassa a lapot.

Most pedig, hogy nehogy azt higyjétek, hogy teljesen besavanyodtam és csak ömlengeni tudok, váltsunk témát és hangot, következzen egy vérbeli "csevegős" levélrészlet Mihály András tollából, aminek én szívem szerint az

Egészen normális őrület

címet adnám. "Tisztelt Zolee! Anyucikád számára van egy remek ötletem, hogy mit vegyen neked kará-csonyra. Öt zacskó ULTRA DIET QUICK-et! Ugyanis szerintem legalább 150 kg vagy. Az újságban egyre többször előfordul a következő mondat: Óh, mintha hájjal kenegetnének... Te kis élvhajhász! Ajánlom továbbá, hogy az ár mellett a lapszámot is emeljék az urak, mert különben nem jön a sok manee és tele lesz a bilee és hiába brummog majd a barna macee!!!" Hát, köszönöm Neked elismerő és éltető szavaid, mintha sz...ral kenegettek volna. A muter egyébként karácsonyi ajándékként inkább egy SILKÉPIL szőrborotvával lepett meg. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy nehogy valaki azt higyje, hogy kicikizem a levelét, amikor beteszem a rovatba. Egyáltalán nem, marhára élvezem a csipkelődő hangú leveleket, néha én is visszacsípek, de leginkább okulok belőlük.

Smells Like Teen Spirit

Most egy porral lepett levél következik, amit most találtam meg a karácsony előtti postából. Joggal mondhatjátok, hogy ez minősíthetetlen, már ami a sebességemet illeti. De jobb későn, mint soha. "Üdv neked, Sir Zolee! Ezt a levelet az ANDROS & GIANT GMK-tól kapod. Itt döglődöm karácsony előtt 1 nappal. Ha minden igaz, holnap meglesz a Maxtone-Metal Rocker torzítóm, amivel Excalibur nevű gitáromat fogom feltuningolni, és azon fogom a Metallica, Megadeath, GNR és Nirvana gitárgyilkos melódiáit játszani 120 W-on. Reszkessetek szomszédok! Hogy levelemnek legyen valami értelme, küldök a nagyérdeműnek néhány cheat-et Amigára:

Pinball Fantasies: miután behívtunk egy asztalt, körmöljük be: EARTHQUAKE és ágyő tilt funkció! Így addig püfölhetjük az asztalt, ameddig jólesik. (Érdemes még kipróbálni: EXTRA BALLS, DIGITAL ILLUSIONS, FAIR PLAY és VACUUM CLEANER.)

Zool: a címképernyőn gépeljük be, hogy GOLDFISH. Örökélet.

Nicky Baum pályakódok: MEDIT, KRATTY, ARRAX, SIXAN."

Money, money, money...

Sajnos nemcsak a közértben lett központi téma a pénz, hanem begyűrűzött a kérdés hozzánk is, mégpedig több szempontból is. Egyrészt itt van a "software-rendőrség" és az ő "vegyél eredeti programot" felszólítása, amit mi is próbálunk propagálni. A bibi csak ott van, hogy egy valamirevaló játék nem fehér embernek való áron kerül ki a polcokra. Jogos azok felháborodása, akik sokallják az 500-1000 Ft-ot egy játékért. ("Nem hiszem, hogy figyelmeztető lövésekkel kellene záróra után kikergetni az originálokért tüntető tömeget"- írja Hatvágner Attila Veszprémből) Viszont van ellene ellenszer: nem kell nyakra-főre minden játékot megvenni, hanem csak azt amelyikről olvastál, vagy hallottál és maximálisan beleszerettél. Éppen ezért próbáljuk meg megkönnyíteni a választásodat az 576 KByte hasábjain. Amelyik játékot a Hónap bukása rovatban találod, azért nem érdemes a nyakad törnöd, hogy megszerezd. Viszont amelyik előkelő helyen szerepel az újságban, amelyiket agyon dícsérjük és ajánljuk, hogy szerezd be, azon már érdemes elgondolkodni, hogy mitévő légy. Gyűjts papírt, vidd le az üvegeket, viselkedj jó cserkész módjára, légy hű a 12 ponthoz, meg efféleк. Ez biztos meghozza gyümölcsét.

Második nézőpontból az újság ára került előtérbe ("...az emberek inkább vesznek 2 kiló csirizes, csomós, maszlagos kenyeret, meg 1 liter tejet azon a pénzen, amin az újságot vásárolják"- írja Balog Pál nevű olvasónk). Azt hiszem, a fenti jótanácsaim ide is érvényesek, és még egy kis kiegészítést is tennék. Havonta 140 Ft. Mennyi is ez? Heti 35 Ft. Napi 5 Ft. Csak azt ne próbálja már bebizonyítani nekem senki, hogy ha számítógépre van pénze a családnak, amit nem hiszem, hogy dinamó hajt, akkor nincs napi 5 az az öt forintja arra, hogy szorgos takarékoskodással kiizzadjon egy havilapra valót. Ha viszont mégis ez a helyzet, akkor abba kell hagyni a játszadozást és inkább olvasással, tanulással kell elütni az időt. Az úgyis hasznosabb. (Most persze ismét exkuzálnom kell magamat. A fenti gondolatmenettel nem akartam senkit megbántani, csak megpróbáltam logikusan gondolkodni. Akinek nem inge, ne vegye magára.)

Persze mindenre van megoldás, csak egy kis nagyvonalúsággal fölül kell emelkedni a gondokon. Ezt tették Martin és Árpee nevű olvasóink (hogy honnan vették ezeket a frappáns neveket, arra máig sem sikerült rájönnöm), mikor 4 darab zöldhasú dolcsit is elküldtek levelükkel. "Azért, hogy nehogy csődbe jussatok, mellékeltünk pár ezrest, egyébként meg minden jót"- írták. Remélem sikerült jó minőségben reprodukálni egyet a négy közül. Aki megszorul, az próbálkozzon az újságból kivágott 1 ronggyal a SHOP-ban vásárolni. Szerintem biztos sikere lesz...

Zolee

CAR AND DRIVER

Az Electronic Arts úgy tűnik megirigyelte az Accolade sikereit, így elkészítették saját Test Drive változatukat. Természetesen a program gyönyörű, 256 színben csillog, villog. Az egyetlen probléma az, hogy a program készítői a maximális felbontást, azaz a tökéletes képet egy mezei 386-oson annak lassúsága miatt nem javasolják (kíváncsi vagyok, milyen gépekre írták akkor a játékot).



FOTÓ: PC

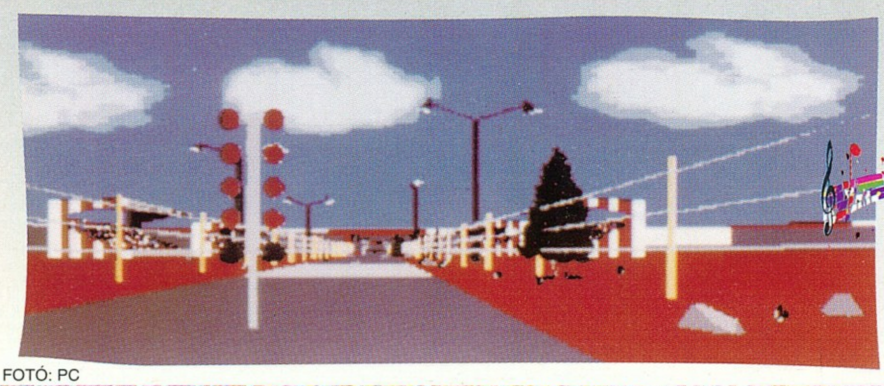
A játék keretét egy havonta megjelenő amerikai folyóirat, a Car & Driver című újság adja, melyben a világ legjobb autóinak és tesztpályájáinak adatait, érdekességeit, történetét böngészhetjük végig. Amikor pedig kiolvastuk az újságot s mindent megtudtunk, beülhetünk valamelyik csodaautóba, s kezdődhet a száguldás.

Az irányítás szerencsére a megszokott: ha billentyűzeten játszunk, a kurzormozgató nyilakkal gyorsíthatunk, lassíthatunk, illetve kanyarodhatunk, az A és Z gombokkal pedig sebességet válthatunk. Újdonság viszont, hogy az 1 - 9 gombokkal az előbbieknél sokkal kisebb ívben is kanyaroghatunk a pályán. Az F1 - F12 gombokkal a nézőpontot tudjuk megváltoztatni (ugyanezt tehetjük meg az ESC lenyomása után megjelenő menüben is).

Érdekesség, hogy az egyes pályákon mindig saját magunk ellen versenyezhetünk. A program ugyanis mindig megjegyzi az legutóbbi három próbálkozásunkat és három ellenfelünk pont ugyanezeket az utakat járja be.

A program és gépünk adatait a Setup menüben állíthatjuk be (ide az újságoldalak olvasása közben, az S gomb lenyomásával jutunk). Például megadhatjuk a kép minőségét, hangkártyánk típusát, a játék nehézségét, választhatunk automatikus sebváltót és törhetetlen kocsit, valamint rádiócsatornát is. Itt van lehetőségünk arra is, hogy ellenfélül a gépünkhöz modemmel hozzákapcsolt másik gép játékosát válasszuk.

Szóval a játék nagyon szép és nagyon jó, de igazán csak a másik gép elleni játék jelent újdonságot. Ennek ellenére jóval nagyobbak a gép igényei és sokkal több helyet foglal, mint társai. Persze aki új autókra és pályákra kíváncsi, az jól fog szórakozni, aki pedig csak versenyezni szeret, az maradjon meg a Test Drive-nál.



FOTÓ: PC

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	83%
hang \ zene	-	-	45%
játszhatóság	-	-	69%
összesen	-	-	72%

F-15 STRIKE EAGLE III

Az élet természetes dolgai közé tartozik, hogy az embernek a minöségről a BMW kocsik, SONY hifik, Christian Dior öltönyök és a MICROPROSE szimulátorok jutnak eszébe. Microprose-ék legújabb progijukat szerényen csak a "szimulációk királyának" nevezik. Talán nem véletlen. Az USA kormánya felismerve az orosz MiG-25 vadászgép veszélyességét, tendert írt ki egy nagysebességű, erős fegyverzetű, 30,000 méter körüli csúcsmagasságú nagyszériában gyártható olcsó vadászgépre. A szárazföldi erők a Mcdonnell-Douglas F-15-ösét választották. A gép először 1972 júliusában repült. A gép annyira elnyerte az USAF tetszését, hogy az 1974-77 évekre 729 darabot rendelt meg. Szolgálatba állítása 1975-ben történt.

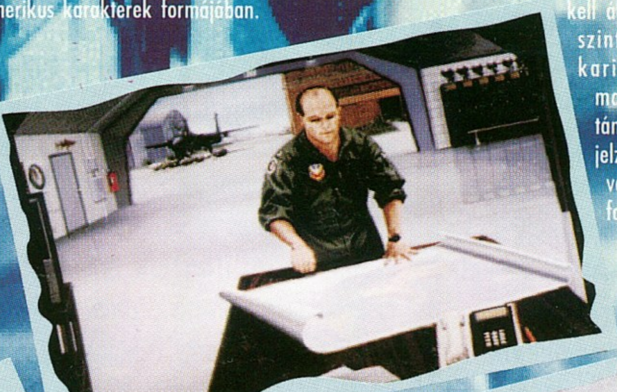
Azoknak a türelmetlen pilótáknak, akik nem birják kivárni hogy megpillantsák Panama City belvárosát, Korea felett MiG-eket lőjenek le, vagy bombázzák Szaddam Husszein palotáját Bagdadban, szóval azoknak lett megalkotva a Quick Start szekció. Rögtön a pilótafülkében találja magát az akinek ennyire sietős.

A gép 4 db AIM-120A AMRAAM és 4 db AIM-9M SIDEWINDER levegő-levegő rakétát cipel magával. A radar bekapcsolva. Három fő állása van. Az M billentyűt nyomjuk addig, míg levegő-levegő (AA) módba nem kerül. A pilótaülés 1. számú többcélú megjelenítőjén (MPD#1) egy 4x4-es négyzetháló látható. A radar 120 fokos szögben az összes légi eszközt érzékeli 80 tengeri mérföldes távolságon belül. Vagyis a feladat az összes ellenséges repülőgép kiiktatása. Akik azonban komolyabb babérokra pályáznak, azok először iratkozzanakfel a ROSTER-ben és válasszák ki a hadszinteret. Ennél a pontnál kell megadni, hogy egyszeri bevetést kivánunk-e, vagy hadjáratban akarunk résztvenni. Azután állitsuk be a nehézségi fokot (REALITY), amely lehet könnyű, közepes, nehéz, és hű b... meg.

Ezeken belül is vannak még variációs lehetőségek, ezekre azonban nem kívánok kitérni. Miután ezekkel megvagyunk, menjünk az eligazitóterembe (BRIEFING ROOM). A tábla előtt álló úriember elmagyarázza nekünk bevetésünk részleteit, a célpontok helyétől az időjáráson át az ellenséges csapatok erejéig. Miután tudunk mindent, a térképen tekintsük meg, hogy mi is az amit mi támadni fogunk. A TV mutatja a célpontok képét, ami igen hasznos, tekintve, hogy repülés közben sok időnk nem lesz válogatni. Ha nem tetszik a feladat, akkor utasítsuk vissza (DECLINE), és ekkor a papírunkat egy hárompontossal küldjük a kosárba. Persze nem biztos, hogy előrelépésünket így gyorsabbá tehetjük, dehát nem mindenki akar hamar nyugdíjba menni. Ha viszont úgy döntünk hogy repülünk, akkor lépjünk ki az ajtón (ARMING). A program felfegyverzi gépünket, de ha nem felel meg igényeinknek, akkor módosithatjuk is. Öt felfüggesztési csomóponton tudjuk elhelyezni terhünket. Ha minden rendben, akkor irány a kifutópálya. Mivel gépünk személyzete két főből áll, elég bonyolult a műszerfalakon tájékozódni. Kezdjük először a repülőgép vezetővel. Nyomjuk meg a "/"gombot, ekkor a teljes műszerfal elénk tárul. Találunk rajta három többcélú képernyőt, amelyek közül az alsó színes. A bal oldali (MPD#1) fölött két kijelző van. Az egyik az EMIS , amely akkor világít, amikor a gépünk radarja, vagy belső zavarója (JAMMER) észlelhető energiát bocsájt ki. A másik az MC, ami arra figyelmeztet minket, hogy gépünk károkat szenvedett. A jobboldali (MPD#2) fölötti kijelzők pedig az alábbi jelentésekkel bírnak: AI - ellenséges gép levegő-levegő rakétát indított; S - ellenséges légelhárító rakéta (SAM) észlelése; A - autopilóta bekapcsolva; B - fék bekapcsolva; G - futómű kiengedve; J - a belső radarzavaró (JAMMER) aktivizálva. A mellette lévők pedig: I - barát vgy ellenség felismerés. Akkor világít, ha egy baráti gépet fogott be a radar, és azonosítva lett. (IFF) L - futófények bekapcsolva. A két MPD között pedig az UPFRONT CONTROLLER található, amely információkat nyújt a két célpontról, valamint az "u" gomb megnyomásakor az üzemanyaggal, és a navigációval kapcsolatos adatokat jeleníti meg. A legfelső sorban gépünk jelenlegi pozícióját láthatjuk alfanumerikus karakterek formájában.

A második sor a következő fordulópont helyét jeleníti meg. A harmadik sor az ettől a ponttól való távolságunkat adja meg tengeri mérföldben. Az utolsó sor azt a minimális üzemanyag-mennyiséget mutatja, amellyel a hazai bázisról a fordulópontig el lehet repülni, és vissza. Az alsó MPCD#3 színes megjelenitő bal oldalán található a Jettison Ground Ordnance, mely a földi célok elleni fegyverek vészkioldásának készüléke. A jobb oldalon a hajtóművek komplett műszere, valamint az üzemanyagszint mutatója van. A hajtóművek műszerének legfelső sora a jelenlegi tolóerőt mutatja százalékban. A következő sor az üzemanyag hőmérsékletét adja meg ^{0}C-ban. A harmadik a fogyasztást jelenti font/óra viszonylatban. A kismutató a fúvókák nyílási szögét mutatja. Az utolsó sor az olajnyomás font/négyzetinch értéke.

A HUD üzemmódjai: A HUD három üzemmóddal rendelkezik. A levegő-levegő (AA), a levegő-föld (AG), és a navigációs (NAV) üzemmóddal. Ami mindháromban megegyezik: Sebességmérő - bal oldal közepén. Magasságmérő - jobb oldal közepén. Irányszög (HEADING) - a HUD tetején lévő vizszintes vonal két fokonkénti beosztással. Fordulópont jelző - az irányszögjelző alatti fordított V betű. Akkor vagyunk irányban, ha ez a jel pont középen áll. Ha valamelyik másik fordulópontra szeretnénk eljutni, akkor az 'S' vagy a SHIFT 'S' billentyűkkel tudjuk beállitani. Vizszintjelző - egy W betű a HUD közepén, aminek vizszintes repüléskor a horizont vonalon kell állnia. Sebesség vektor - a vizszintjelző környékén található karika, ami függőleges elmozduláskor tulajdonképpen a támadási szöget jelöli. Emelkedésjelző fokok - Egy csomó vizszintes vonal a HUD-on. Mindegyik öt fokos emelkedést vagy süllyedést jelöl. Levegő-levegő üzemmód: Vezető pont - HUD közepén egy







kis karika. Ha gépfegyverrel lövünk, ez adja meg pontosan az irányt. ASE jelző - A vezető pont körüli nagyobb kör, ami a megengedhető legnagyobb célzási hibát mutatja. Az AMRAAM rakétánál ez a kör szaggatott vonalú. Ha nincs ilyen kör, akkor nagy valószínűséggel kifogytunk a rakétákból. Célbefogó - Egy kis négyzet, ami a befogott légi cél körül mozog. Fegyver - A sebességmérő alatti alfanumerikus sor az aktív L-L fegyver típusát jelöli. Cél helyzete - A magasságmérő alatti sorban az ellenséges gép helyzetét adja meg. Cél távolsága - Az alatta lévő sorban távolságunkat a célig mutatja. Irányszög - A cél tőlünk való irányát jelzi fokokban, alulról a második sorban. Idő az elfogásig - A legalsó sorban mutatja azt, hogy mennyi idő van hátra a rakéta becsapódásáig az ellenséges gépbe. Radar - Függőleges vonal a magasságmérő bal oldalán, amely a radar aktuális hatótávolságát mutatja. Van még két sárga jelzőfény a kabintetőbe építve, ami a cél befogását jelzi. Ekkor már csak a tűz gombot kell megnyomni. Levegő-föld üzemmód: Távolság a célig - A magasságmérő alatti szám, előtte egy G betű. Idő a célig - A távolságjelző alatti szám, mellette TTGT jelzés. Bombázás módja - A legalsó sor mutatja, hogy milyen módon fogunk bombázni. A fegyverrendszer tiszt müszerfalára a" ' " billentyűvel lehet átkapcsolni. Itt négy megjelenítő található. Az MPD#5 fölött (balról a második) ugyanazok a kijelzők vannak, mint az MPD#2 körül. Az MPCD#6 fölött pedig figyelmeztető lámpák lettek elhelyezve, amelyek különböző meghibásodásokat jeleznek.

Ezek a következők :1. Bal hajtómű. 2. Jobb hajtómű. 3. Hidraulikus rendszer. A gép irányítása nehézkessé válik, gondok lehetnek a futóművel valamint a fékrendszerrel. 4. Utánégető. 5. Üzemanyagrendszer. Meghibásodása következtében ugrásszerűen megnőhet a gép kerozin-fogyasztása 6. A gépágyú. A HUD-on XXX-el jelölve. 7. A levegő-levegő, és a levegő-föld fegyverek meghibásodása. A két fegyverzeti képernyő kimutatja a



veszteséget. Az összes display-en a "DAMAGED" felirat látható. 8. AN/APG-70 radarrendszer. A L-L és L-F radarrendszer meghibásodása. A két központi radarmegjelenítő kimutatja a veszteséget, az összes display-en "DAMAGED" felirat látható. 9. HUD. Meghibásodása esetén a HUD kuka marad. Van ugyan az MPD-knek egy HUD REPEATER nevű állásuk is, ami a HUD kicsinyített mása 10. Az MPD/MPCD egységek nem üzemelnek a pilóta előtt. Mindhárom megvakult. 11. A fegyverzeti tiszt előtti MPD/MPCD egységek mentek tönkre.12.Az ILS és az AUTOPILOT alrendszerek, valamint a TSD, ADI, HSI megjelenítési módok nem üzemelnek. 13. A LANTIRN Navigációs Egység, ezen belül a TF rendszer és a FLIR elromlott. A NAV FLIR kijelzés azonnal eltűnik a HUD-ról és a HUD REPEATER-ről. A HUD REPEATER a NAV FLIR háttér nélkül üzemel tovább. 14. A LANTIRN FLIR Célzó Egysége nem képes tovább együttműködni a lézer alrendszerekkel, és a lézerirányítású fegyverekkel. Az MPD/MPCD megjelenítők üresen maradnak ebben az üzemmódban. 15. ECM (elektronikai radarelhárító rendszer) hibája. A TEWS és a JAMMER alrendszerek nem üzemelnek. A nem elektronikus védelmi rendszerek müködésére nincs kihatással (mint pl. Chaff, Flares). A jelzőműszerek mindazonáltal működnek (mint a SAM, AI, stb.). 16. A pilótakabin túlnyomásos rendszere meghibásodott. 18.000 láb felett a pilóta rövid idő alatt elveszíti az eszméletét. E magasság alatt nincs probléma. Az F-15 korszerű támadó és védelmi eszközökkel felszerelt harci gép, elektronikus rendszereinek köszönhetően jó eséllyel veszi fel a harcot bármilyen típusú ellenséges céllal. Tehát itt az ideje, hogy beszéljünk a különböző típusú kijelzőkről (MPD).



Van belőlük összesen hét darab, ezekből három színes (MPCD). A pilóta előtt két MPD és egy MPCD található. Értelemszerűen a maradék hátul lehet csak. Ezek az apró monitorok jelentik az F-15 szívét. Mindegyiket többféle módba lehet beállítani. Először is létezik egy ún. MASTER MODE, ami a három alap beállítást elvégzi mindegyik display-en. A levegő-levegő, a levegő-föld és a navigációs mód. Ezt az M billentyűvel tudjuk átkapcsolni. Ezeken belül egyenként is lehet állítani. Mindenekelőtt az állítani kívánt MPD/MPCD egységet kell kiválasztani. (ALT+ szám 1-7-ig.) Ekkor az állítani kívánt egység alján négy kis világos függőleges csík láthatá. SHIFT+ az adott megjelenítő számával jelenítjük meg a kívánt módot. Ezt pedig az alábbiak közül lehet kiválasztani: AN/APG-70 RADAR DISPLAY. Két változata van, a L-L és a L-F. L-L esetben egy 4x4-es háló jeleik meg, műhorizonttal a középvonalban.

L-F módban pedig az RBM mód lép érvénybe. REAL BEAM MAP. Az F-15 radarrendszere 120 fokos szögben pásztázza maga előtt a felszínt. A két célpontot élénk színű háromszögek jelzik. A monitor bal alsó sarkában látható a radar hatótávolsága, mely 10-80 t. mérföld között állítható. HIGH RESOLUTION MAP: nagyfelbontású térkép, amelyet 40-0,67 t.mérföldig lehet bontani



hét lépésben. Kiválóan meg lehet adni rajta a célpont helyzetét. TACTICAL SITUATION DISPLAY: a színezett térkép, amely csak a színes (MPCD) monitorokon jeleníthető meg. A saját gép fehér ikonnal jelölve mindig a térkép közepén "áll". Az ellenséges repülőgépek fekete ikonnal jelöltek, a rakéták (ellenséges és hazai is) sárga négyzetekkel. A radarok egyszerű kereszttel vannak feltüntetve, amelyek három színben tündökölhetnek.

Zöld, ha a radarnak nincs tudomása rólunk.

Barna, amikor éppen "keres" ránk, és végül

Piros, amikor meg is talál. (Az impulzusok zöld körök.)

HORIZONTAL SITUATION INDICATOR: tulajdonképpen egy egyszerű iránytű, amire az embernek bármikor szüksége lehet. Azonban ha NAV módban vagyunk, ahogy kiengedjük a futóművet, a HSI átkapcsol leszállító (ILS) módba. Leszálláshoz nagy segítség. ATTITUDE DIRECTOR INDICATOR: nem más mint egy elektronikus műhorizont. ARMAMENT. Két módja van, L-L és L-F. Az elsőben a

rakéták készültségét mutatja. RDY = ready = kész és STBY = standby = készenlétben. Ezenkívül a rakéta típúsát és helyét is megmutatja. A L-F módban a bombák helyét, típusát és számát valamint a póttartály helyét jeleníti meg. HUD REPEATER. A hátul ülőnek nagy segítség, hogy nagyjából lássa amit a pilóta lát. Csak MPCD-n jeleníthető meg. MASTER CAUTION. Egyszerűen a hibajegyzék. TACTICAL ELECTRONIC WARFARE SYSTEM. Ez a mód a gép önvédelmi rendszerének, valamint érzékelők és antennák tömbjének az elegye.

FIGYELMEZTETÉSEK ÉS ÜZENETEK

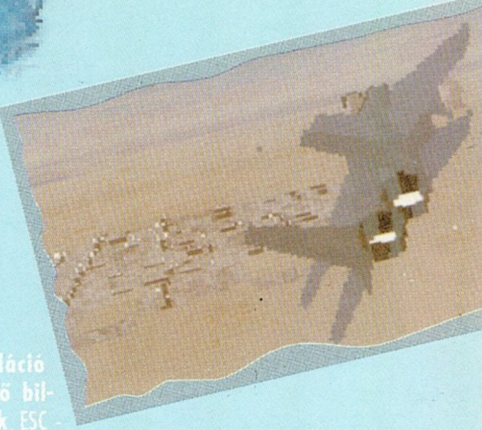
Fedélzeti számítógép üzenetei, minden kétszer ismételve: "caution TF failed" - LANTIRN navigációs egység megsérült; "warning, engine fire left/right" - bal/jobb hajtómű sérült; "caution" - valamely más rendszer sérült meg; "warning, low fuel" - csak 5.000 fontnyi üzemanyag maradt. Általános információs üzenetek: "spike" - földi telepitésü radar keresi a gépünket; "spike mud" - ugyanez megtalálta; "mud launch" - földi radar vagy IR rakéta lett kilőve ránk; "launch, launch" - légi radar vagy IR rakéta lett kilőve ránk; "primary achieved" - elsődleges cél megsemmisítve; "secondary achieved" - másodlagos cél megsemmisítve; "cleared for take off" - felszálláshoz tiszta a levegő; "cleared, good hunting" - légi utántöltés után leválás a tankerről; "good landing" - sikeres leszállás; "fence in" - ellenség által ellenőrzött légtérbe érkeztünk; "fence out" - elhagytuk az ellenséges légteret; "Welcome Back" - KC-10-es utántöltő köszönt minket; AWACS üzenetek: (légi felderítés); "CLEAR ..." - nincs ellenséges gép a megadott irányban és távolságban; "BOGEYS ..." - ismeretlen gép a megadott irányban és távolságban; "SNAP ..." - ellenséges gép észlelve a megadott irányban és távolságban; "CHICKS ..." - baráti gép észlelve a megadott irányban és távolságban; "HOMEPLATE ..." - saját reptér vagy tankergép a megadott irányban és távolságban; J-STARS üzenetek: (felszini célok felderítése); Ez mindössze annyi, hogy közli velünk az általa meghatározott cél szélességi és hosszúsági koordinátáit. Ezenkívül ha két számítógép össze van kötve és úgy játszunk, akkor a két játékos között is folyhat szűk kommunikáció, mégpedig az alábbiak szerint. Először is ha magyar üzeneteket akarunk küldeni egymásnak, akkor a program elindítása előtt egy szövegszerkesztővel menjünk bele a MESSAGES.TXT nevű file-ba, és ott az első tiz sort irjuk át mindkét gépen. Ezekután a programba belépve játék közben nyomjuk meg a " ; " billentyűt, majd F1 és F10 között valamelyik funkcióbillentyűt. És végül szeretném megemlíteni, hogy nem akármilyen kidolgozású szimulátorral áll/ül szemben a K. Olvasó az egyik legszebb grafikával és hanggal rendelkező játék amit eddig láttam. Persze nem lehet elégszer elmondani, hogy ezek a hangok igazán csak hangkártyával érnek valamit. Hát kérem, mára ennyit. Igyekeztem semmi lényeges dolgot sem kihagyni, de ez nem biztos hogy sikerült. Ha lenne valami észrevétel, esetleg brutális szidalmazás, ne fogjátok vissza magatokat.

Tisztelettel Drebil

SZIMULÁCIÓS NÉZETEK

F1 - normál elölnézet	F2 - teljes homloknézet
F3 - hátsónézet	F4 - pilóta nézet
F5 - távolnézet	F6 - oldalnézet
F7 - rakétanézet	F8 - lakat "padlock" nézet
F9 - taktikai nézet	F10 - fordított taktikai nézet

Z - nagyitás; X - kicsinyités; ' - elsö/hátsó ülés/ - le/fel nézet - balra tekintés - jobbra tekintés 2,4,5,6,8 - nézetek. Elsődleges repülésvezérlő billentyűk= - tolóerő növelés SHIFT = - maximális tolóerő növelés A - utánégető - tolóerő csökkentés SHIFT - maximális tolóerő csökkentés P - autopilóta. Másodlagos repülésvezérlő billentyűk. S - fordulópont előre SHIFT S - fordulópont hátra U - upfront controller SHIFT L - futófények SHIFT E - katapult G - futómű B - fék SHIFT P - AWACS kép ECM billentyűk J - elktronikus zavaró berendezés C - chaff F - flares.



Szimuláció vezérlő billentyűk ESC - menübe lépés

ALT J - joystick kalibrálás ALT Q kilépés a DOS-ba ALT P - szünet SHIFT T - idögyorsítás 2-8 x T - normál idö ALT K - billentyűzet érzékenyég ALT T - tréning mód ALT R - fegyverzet feltöltése tréning módban ALT = - nappal/éjszaka előre gyorsitás ALT - - nappal/éjszaka hátra gyorsitás.

APG-70 Radar billentyűk.

R - Radar aktivizálás INS - hosszú/rövid hatótávolságú letapogatás DEL - nyomkövetés HOME - radar hatótávolság kiválasztása BKSP - célkijelölés L - célbefogás K - célbefogás megszüntetése END - az első vagy a legközelebbi célpontot befogja 10 mérföldig PGUP - radarantenna 5 fokkal fel PGDN - radarantenna 5 fokkal le.

HUD billentyűk

H - fényerősség növelése SHIFT H - fényerősség csökkentése SHIFT F - FLIR (éjszakai látás) D - HUD hajlásszög vonalait lekapcsolja

Irányitórendszer módok

M - kapcsoló levegő-levegő mód (AA); 2 - rövid hatótávolságú L-L rakéta; 3 - közép hatótávolságú L-L rakéta SPACE - rakéta indító gomb; I - IFF (barát vagy ellenség) billentyű; Levegő-föld mód (AG) 4,5,6,7,8 - felfüggesztési csomópontok; SPACE - bombakioldás; B - bombázás mód; SHIFT J - vészleoldás; Összes mód (NAV,AA,AG)1 - gépágyú;
ENTER - tűz a gépágyúval.



ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	100%
hang \ zene	-	-	97%
játszhatóság	-	-	100%
összesen	-	-	100%


AKCIÓ
576 KByte
SHOP
XIII. POZSONYI ÚT 14.: TEL: 1126-415
NYITVA: hétköznap: 10-18h-ig, szombaton: 10-13h-ig
AMIGA 1200
AMÍG A KÉSZLET TART
64 999-
59 999-
C-64
VIDEO SUPER GAME SET
13500-
12790-
NES
Nintendo
SUPER NES
19 999-
SUPER NINTENDO
EGY HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!